

NORA IRAYDA BARRERA MORENO

El juego como técnica para la comprensión de la lectura

*El caso de las alumnas del quinto grado primaria de la Escuela Nacional
Para Niñas No. 26, José María Fuentes, zona 8, Guatemala.*

Asesor: Lic. José Bidel Méndez Pérez



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades
Departamento de Pedagogía

Guatemala, agosto de 2009

Este estudio fue presentado por la autora como trabajo de tesis, requisito previo a su graduación de Licenciada en Pedagogía y Ciencias de la Educación.

Guatemala, agosto de 2009.

ÍNDICE

Introducción	i
I. MARCO CONCEPTUAL	1
1.1 Planteamiento del problema	1
1.2 Antecedentes	2
1.3 Justificación	5
1.4 Alcances y límites de la investigación	6
II. MARCO TEÓRICO	7
2.1 Etapas del desarrollo del niño	7
2.1.1 Etapas lúdicas	8
2.2 Aprendizaje	10
2.2.1 Teorías del aprendizaje	11
2.2.3 Técnicas de aprendizaje de la lectura	13
2.3 Lectura	14
2.3.1 Importancia de la lectura	16
2.3.2 Tipo de Lectura	17
2.3.3 Etapas lectoras	18
2.4 Comprensión de Lectura	19
2.4.1 Técnicas de aprendizaje cooperativo	21
2.5 El juego	25
2.5.1 La lectura y el juego	28
2.5.2 El juego pedagógico	31
2.5.3 Actores que intervienen en el hábito de la lectura	33
2.5.4 Beneficios de la lectura	34
III. MARCO METODOLOGICO	35
3.1 Hipótesis	35
3.2 Objetivos	35
3.2.1 General	35
3.2.2 Específicos	35
3.3 Variables	35

3.3.1	Definición conceptual de las variables	36
3.3.2	Definición operacional de las variables	36
3.4	Población	37
3.5	Instrumentos	37
3.6	Métodos y procedimientos	38
IV.	PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	40
4.1	Presentación de resultados	40
4.2	Discusión	55
4.3	Conclusiones	59
4.4	Recomendaciones	60
V.	BIBLIOGRAFÍA	61
 ANEXOS		
 Anexo 1: Compilación de cuentos		
Anexo 2: Dinámicas de juego		
Anexo 3: Evaluación		

INTRODUCCIÓN

La lectura es un hábito que es necesario inculcar a los niños desde muy temprana edad, sin embargo, éste hábito debe introducirse adecuadamente para que el gusto por la lectura se mantenga durante toda la vida, de manera agradable y no como una obligación durante la vida escolar.

Este hábito debe iniciarse en el hogar y continuar en la escuela como un refuerzo. Sin embargo en muchas ocasiones los padres no inculcan a los niños el hábito por la lectura, y cuando lo hacen, éstos desconocen sobre técnicas adecuadas para que el niño asimile lo que lee.

Por otro lado, muchas veces los libros de texto que utilizan en las escuelas y colegios, son tediosos y aburridos, lo que provoca que el niño lea por obligación y no por gusto. Esto ocasiona una inadecuada comprensión de lo que se está leyendo o simplemente se lee únicamente para ganar un examen, sin tener pleno dominio del tema, puesto que no les interesa porque no existe una motivación de por medio.

Sin embargo si en la lectura se incluyen actividades dinámicas, los niños estarán más dispuestos a participar, por lo tanto, estarán aprendiendo a aprender a leer por placer y no solo por obligación.

En este documento se presenta el estudio “El juego como técnica para la comprensión de la lectura. El caso de las alumnas del quinto grado de la Escuela Nacional Para Niñas No. 26, José María Fuentes”.

El estudio se compone de: Marco conceptual, en el que se dan los antecedentes del problema, la importancia de la investigación, el planteamiento del problema y el alcance y límites de la investigación. Marco teórico, en donde se exponen los conceptos más importantes que se utilizan a lo largo de la investigación. Marco metodológico, en el que se plantea la hipótesis, los objetivos, las variables, la población y muestra y los instrumentos a utilizar en la investigación y por último se encuentra la presentación de resultados, conclusiones, recomendaciones y bibliografía.

Además se incluye en los anexos la evaluación realizada a las estudiantes y las historias que sirvieron de evaluación.

I. MARCO CONCEPTUAL

1.1 Planteamiento del problema

Conscientes de la importancia que tiene la comprensión de la lectura para todas las personas, especialmente para quienes se dedican al estudio, así como para poder entender el pensamiento del autor, en busca de hacer propio el conocimiento de lo que se lee y poderlo aplicar en su vida diaria en la solución de problemas, llama la atención las opiniones generalizadas de que existen serias deficiencias en este aspecto en la vida escolar, lo cual puede deberse a diversas razones entre las que puede estar la forma metodológica de orientar el proceso de comprensión.

Una de las posibilidades es que el medio guatemalteco, por las circunstancias socioculturales, tanto los docentes, como los padres de familia, no han identificado la importancia del juego como un medio de aprendizaje para una efectiva comprensión de la lectura, lo que conduce a que en la vida adulta, se tenga muy poco hábito a la lectura por placer.

En la escuela primaria es en donde debe inculcarse al niño el hábito por la lectura, por lo tanto el problema que se plantea en este estudio es: **la falta de hábito que tienen los niños de leer, lo que repercute en una inadecuada comprensión de lo que se lee.** Se tiene la idea de que lo que se hace con agrado es mejor hecho y siendo que para la niñez un aspecto de satisfacción es el juego se asume entonces que si esto se aplica para que comprenda lo que lea, se logrará una mejor comunicación con sus semejantes, cambiando la visión que tiene de la escuela, aburrida, tediosa y sí le agrega el maltrato por parte del maestro por no haber dado la lección, por una visión de agrado, interés y un ambiente acogedor de acuerdo a sus necesidades, sentirá un verdadero interés por la lectura.

En esta investigación trataré de identificar los beneficios que nos proporcionar el juego como técnica dentro del aprendizaje, para beneficio del niño guatemalteco en particular, y de todos los niños en general.

1.2 Antecedentes

“Hoy día vivimos en un mundo globalizado habitado por 6,200 millones de personas, de las cuales, de acuerdo con la UNESCO, solamente 1,155 millones tienen acceso a una educación formal en sus diferentes grados, niveles y modalidades; mientras que en contraste, 876 millones de jóvenes y adultos son considerados analfabetos y 113 millones de niños en edad escolar se encuentran fuera de las aulas de las escuelas por diversas circunstancias.”¹

La realidad educativa en Latinoamérica demuestra que la mayoría de países en vías de desarrollo no han podido superar el déficit que acusan sus sistemas educativos en el nivel primario y todo parece demostrar que el índice de analfabetismo absoluto seguirá incidiendo en el desarrollo socioeconómico.

En los países que van a la vanguardia en el campo pedagógico han surgido, debido a los cambios vertiginosos que sufre actualmente la sociedad, innumerables métodos y técnicas para el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje. Estos cambios obligan al docente a elevar su nivel de conocimiento y utilizar la creatividad como material de apoyo.

La tecnología moderna y los adelantos en el campo de la investigación científica llevan a la búsqueda de nuevas y mejores técnicas y recursos en el campo de la educación. Es así como aquel instrumento que se remonta al

¹ UNESCO. *World Education Report, 2000. Paris: UNESCO, 2002. p. 54-60*

hombre primitivo, se utiliza ahora en el campo de la docencia para guiar al niño con las técnicas de enseñanza-aprendizaje en la comprensión de la lectura.

Se encontraron las siguientes investigaciones, las cuales aportan análisis y datos, sobre el “JUEGO” como un aspecto importante en la vida del niño.

En el año de 1974, se presentó un trabajo de tesis previo a optar la licenciatura en Pedagogía, por Francisco Toledo titulado “El juego como auxiliar en el aprendizaje” este trabajo tiene como objetivo integrar el juego en las materias básicas de la escuela primaria; así como la participación del maestro, organizando actividades lúdicas para la enseñanza de las materias que se estudian en la escuela. Conclusiones de la investigación: “si se acepta la premisa que se ha venido sosteniendo en el desarrollo del trabajo, se puede concluir que el trabajo del educando debe desarrollarse dentro del marco de autentico interés, que despierte una verdadera situación de aprendizaje y que perdure como algo que tendrá variada utilidad en el transcurso de la vida del hombre. El aporte de este trabajo deja apuntada la necesidad de darle al niño elementos relacionados con sus intereses lúdicos para su formación.

En el año 1976 se realiza un trabajo de tesis titulado: “Algunas características del juego en el niño escolar de 9 a 10 años en la ciudad de Guatemala”.

Presentado por: María Del Carmen Almengor de Arimany y Gilda Beatriz Jo, de la Escuela de Ciencias Psicológicas, de la USAC. Esta investigación muestra la necesidad de realizar estudios sobre el juego como parte importante en el desarrollo psicológico del niño, explicando los intereses lúdicos que el niño experimenta dependiendo de la edad.

En la Universidad de San Carlos de Guatemala, en la Escuela de Psicología en el año 1986, se presentó el trabajo de tesis El juego como instrumento de

comunicación en la escuela primaria realizado por la alumna Albertina Hernández Juárez, con el cual se pretendía una mejor convivencia y diálogo entre docente y alumno utilizando el juego como un medio para llegar al alumno; en el año 1997 presentado por Mirna Fajardo Ventura se encuentra el trabajo de tesis titulado: Actividad lúdica para mejorar el aprendizaje, este estudio fue realizado con niños del nivel primario, el cual pretendía servir de guía de trabajo y que fuera adoptado por los centros educativos de nivel primario para lograr un mejor rendimiento escolar y despertar el interés de superación en los alumnos. Así también en el año 2001 en la Escuela de Psicología presentado por Lidia Irene Estrada Pérez el trabajo de tesis titulado: Aplicación de un programa para la estimulación de la comprensión lectora en alumnos de sexto primaria, su objetivo fue investigar la posibilidad de mejorar la comprensión lectora a través de la aplicación de un programa de actividades adecuadas a las necesidades y escolaridad de los alumnos en la clase de Idioma Español, encaminadas a estimular y así obtener un proceso retro-alimentador de la misma.

En el año 1998 la Universidad del Valle y el Ministerio de Educación llevaron a cabo un taller de capacitación para maestros de primaria: Como desarrollar destrezas de comprensión de lectura, presentándoles un cuadro de destrezas de comprensión lectora para trabajar por grado. Y actualmente Prensa Libre amplió su trabajo en lo que respecta a la lectura y las actividades para su desarrollo, con los Forma Libros que cubren los seis grados de la escuela primaria.

Estas investigaciones muestran la necesidad de realizar estudios sobre el juego como parte importante en el desarrollo psicopedagógico del niño.

1.3 Justificación

El hábito de la lectura interesa a la educación en general y a sus elementos en particular (docentes, alumnos y padres de familia), puesto que de lo que de ello se derive en el aspecto positivo, se beneficiará directamente.

El juego permite al docente adentrarse en el alma del niño, estudiarlo y comprenderlo para educarlo. Solo conociendo sus intereses, necesidades potenciales e individuales se podrá conducir por mejores senderos. Por medio del juego el docente podrá aplicar los procedimientos adecuados para hacer comprensibles los temas a desarrollar, ya que una adecuada motivación y los intereses infantiles, permiten realizar una relación más directa entre los contenidos culturales que el adulto genera y hereda a las nuevas generaciones.

El juego llena una función importantísima en el proceso formativo del niño. Los intereses lúdicos se identifican con todas aquellas actividades recreativas que promueven el equilibrio mental y físico, y satisfacen las necesidades naturales del niño, sirviendo como vehículo para que el proceso de aprendizaje sea agradable y el papel del maestro cumpla con los principios psicológicos del desarrollo y crecimiento del educando.

Este trabajo pretende mostrar la relación que existe entre el juego y la comprensión de la lectura, con el criterio de que el juego utilizado y aplicado con sentido lógico y oportunamente, sirve para que el niño acepte con marcado interés crecer con el hábito de comprender lo que lee.

No existe acuerdo entre docentes, alumnos y padres de familia en como despertar el interés en el alumno por el hábito de la lectura a través del juego, y es por ello urgente la necesidad que coadyuve a vincular la utilización de técnicas y procedimientos efectivos para el desarrollo educativo y sin lugar a

dudas el juego ha sido y seguirá siendo el enlace ideal entre el niño y el adulto; el primero que trata de identificarse, estructurando su propio yo, y el segundo, que procura darle elementos culturales para que alcance su propósito.

Este elemento bien aprovechado por el docente para acercar al niño a la lectura es la intención, porque un buen equilibrio entre la educación llamada tradicional y los insistentes progresos de la educación moderna deben conducir al niño hacia una vida adulta productiva y feliz.

1.4 Alcances y límites de la investigación

1.4.1 Alcance

La investigación esta dirigida a proponer indicadores de estudiantes de nivel primario Urbano y estatal, por lo tanto los aspectos que se estudiarán en la investigación son:

- La comprensión de la lectura a través del juego
- Comparar la lectura habitual con la lectura por medio de juegos
- Efectos de los juegos en la comprensión de la lectura

1.4.2 Límites

La investigación se concretará al estudio del rendimiento de dos grupos de estudiantes del quinto grado, secciones A y B, de la escuela nacional para niñas No. 26, José María Fuentes. A un grupo (sección A) se le aplicará el juego como técnica de comprensión de lecturas, mientras que el grupo (sección B) lo hará de forma tradicional, esto con la finalidad de establecer diferencias en su aprendizaje e interés por la lectura.

I. MARCO TEÓRICO

Los conceptos que se utilizan a lo largo de la investigación y que merecen ser estudiados más a fondo se presentan a continuación:

2.1 Etapas del desarrollo del niño

El proceso de desarrollo constituye la actividad de evolución en la que el hombre pone en práctica sus ejercicios físicos, mentales y sociales, el aprendizaje va a ser el producto de la interrelación con la naturaleza y la práctica social. Los problemas socioeconómicos afectan el desarrollo psicobiosocial del niño, la sociedad resulta frustrante, en tanto que le produce conflictos, que alteran su desarrollo, por otra parte la escuela carece de programas psico-educativos, que formen al niño.

El alejamiento de los padres de familia a las necesidades del escolar, es otro factor que limita el buen desarrollo del niño, en el medio familiar el niño es objeto de represiones constantes, no se le orienta ni se le dan oportunidades que le permitan desarrollar sus emociones e intereses, por lo que las actividades que tienen que ser realizadas para un desarrollo integral y humano no existen. Las acciones de juego del niño se convierten en constantes evasiones de su problemática. “Erikson al igual que Piaget, consideró el desarrollo como el paso por una serie de etapas, cada una con sus metas, preocupaciones, logros y peligros específicos. Las etapas son interdependientes: los logros en las etapas posteriores dependen de cómo se resolvieron los conflictos durante los primeros años”²

²Sanchez, E. *Psicología Educativa.cap.3desarrollo personal, social y moral.*

Como resultado de observaciones científicas, el estudio del desarrollo humano puede dividirse en edades y etapas: “Prenatal, infancia, niñez temprana, niñez intermedia y adolescencia. Estas etapas describen formas generales de desarrollo y no están estrictamente ceñidas a una edad específica”.³ En el acto educativo, estas etapas deben considerarse de tal forma que les proporcionen a los alumnos conocimientos y actividades en congruencia con su etapa de desarrollo.

2.1.1 Etapas lúdicas

Desde el nacimiento el niño pasa por una serie de etapas lúdicas, es decir que el juego junto con el niño van desarrollando y madurando paralelamente. Según Piaget “los 2 a los 7 años, el niño pasa de un juego de ejercicio al nacimiento de las acciones simbólicas”⁴ a partir de esta edad el juego se vuelve complejo por las combinaciones que desarrolla y es en donde se complica distinguir las etapas por las que pasa, porque la estimulación que recibe del medio, su nivel de madurez y la experiencia que ha acumulado hacen que cada niño pase por estas etapas lúdicas, con diferente intensidad, proyectando sus propios deseos y problemáticas con un ritmo acorde a su personal manera de ser. Lo importante aquí es que ya puede hacer la reconstrucción de escenas enteras y no simples imitaciones aisladas. La actividad lúdica desarrolla en el niño valores necesarios para la vida grupal tales como la socialización. Todas estas actividades lúdicas son precedentes de otra etapa, en la que el juego se hace realmente colectivo y compartido, tienen que ponerse de acuerdo y este hecho nos habla de su integridad a la vida social, es aquí donde interesa a la investigación de los

³ Mineduc. Reforma educativa Pág. 8

⁴ Martínez, I: Porque no aprenden los niños.

últimos años de la escuela primaria (9-12) años, la etapa Operacional o edad heroica, debe atenderse con mayor razón este aspecto, ya que es cuando el niño siente la necesidad de integrarse al grupo porque ha superado el período de egocentrismo. Piaget creó el término operaciones concretas para describir esta etapa y las características son el, “reconocimiento de la estabilidad lógica del mundo físico, la noción de que los elementos pueden cambiar o transformarse y aún conservar muchas de sus características originales y la comprensión de que estos cambios se pueden revertir”⁵ se aprecia en los alumnos una mayor capacidad de asimilación, de actividad lectora y el abanico de intereses es muy amplio, afirman su independencia aunque participan en juegos de equipos, les interesa todo lo relacionado con el entorno, el grupo, la amistad, los sentimientos, el misterio, el juego el humor, los libros preferidos de aventuras, a esta edad es muy recomendable las visitas a las bibliotecas, librerías con el fin de que el niño elija libremente según sus gustos y preferencias lo que desea leer. La diversión y el juego son, junto con el lenguaje elementos esenciales en el desarrollo intelectual y en la evolución del niño, y las historias, los cuentos, los libros contribuyen no sólo a su equilibrio psicológico, sino también a que identificándose con los personajes de las historias, se reconozca mejor y sean un poco más felices, es en esta etapa el juego cooperativo signo de compañerismo, implica esfuerzo personal ligado a un interés general, en función de la colectividad. Los juegos con la participación de equipos o grupos numerosos son buenos ejemplos de este aspecto, los deportes constituyen formas de cooperación.

Cuando el niño ingresa a la escuela primaria se observa en él cierto cambio de conducta, sus actividades y obligaciones son más serias y ordenadas porque

⁵Lopez, E. *Psicología Evolutiva del niño y del adolescente. Cáp. 3*

involucran al docente, a los compañeros y al ambiente, aprende a representar roles que nunca antes había experimentado, es más la aplicación de juegos en el proceso de aprendizaje motiva al alumno a la participación grupal liberándolo de toda inhibición, respetando sus derechos y poniendo en práctica sus obligaciones.

2.2 Aprendizaje

Es importante que dentro del proceso de aprendizaje, se le dé importancia a cómo enseñar, no solo a qué y cuándo enseñar. El cómo enseñar debe ajustarse a las necesidades y formas de aprender de los alumnos, porque cuando estos llegan a la escuela no tienen todos el mismo nivel de desarrollo para el aprendizaje de la lectura, por ejemplo en ambientes rurales predomina la comunicación oral, razón por la cual el docente debe estar atento y seleccionar el método mas adecuado a las generalidades de su grupo.

Por aprendizaje se entiende “la adquisición de conductas del desarrollo que dependen de influencias ambientales”⁶ esto es un proceso que habilita al niño para saber y hacer cosas que no sabía y que antes no podía hacer se han creado muchas teorías para explicar el aprendizaje: Para Logan (1976) el aprendizaje es un potencial de la conducta (un conjunto de hábitos o conocimientos disponibles para ponerlos en práctica), en esta definición se destaca que el aprendizaje puede resumirse de esta forma: Contacto con el estímulo-producción de una respuesta. Por su parte Gagné (Gearheart, 1990) define el aprendizaje como “un cambio en la disposición o capacidad humana que puede ser retenido y que no puede adscribirse simplemente al proceso de crecimiento”.⁷ La etapa del crecimiento es determinante para los intereses del

⁶ Garcia Z. *Problemas de aprendizaje*. Pág. 17

⁷ Hidalgo, E. *Psicología educativa*. cap.3 desarrollo personal, social y moral.

alumno, especialmente en la etapa previa a la adolescencia, que se despierta el espíritu de solidaridad y compañerismo. “En la escuela moderna el juego es una valiosa ayuda para que el alumno adquiera experiencias sumamente beneficiosas que satisfagan sus necesidades e ideales y respondan efectivamente a sus intereses, propiciando así un ambiente agradable”⁸ Considerando el juego con este criterio, no necesariamente se tiene que gritar, correr, saltar o promover bullicio para utilizarlo dentro de cualquier actividad del plan diario de clase. No se niega que cuando se usa como elemento de recreo, de descanso, para liberar emociones o para quemar energías, se propicie la oportunidad para que los niños den rienda suelta a su entusiasmo sin limitaciones de tiempo o espacio; pero cuando el juego sirve a un objetivo determinado, con plan definido y actividades cuidadosamente seleccionadas, entonces, las características del juego cambian, sin perder de vista los intereses lúdicos, más que todo las limitaciones se reducen a problemas de organización interna del aula.

2.2.1 Teorías del aprendizaje

Para mejorar el rendimiento de aprendizaje, los alumnos recurren a distintas formas de estudio, estas opciones son un conjunto de herramientas, Fundamentalmente lógicas, las cuales ayudan a mejorar el rendimiento y facilitan el proceso, existen diversas teorías de aprendizaje, entre ellas están:

- “Aprendizaje mecánico: se refiere a que la nueva información que se percibe no relaciona los nuevos conocimientos con los existentes.
- Aprendizaje por descubrimiento: se refiere a que el alumno debe reconstruir en su mente lo que ha aprendido.

⁸ *Sánchez Hidalgo. Psicología Educativa. Pág. 526*

- Aprendizaje por recepción: se refiere a que al alumno se le ofrece toda la información que necesita únicamente para ser puesto en práctica en un momento en particular.
- Aprendizaje significativo: Se refiere a que es necesario relacionar el nuevo conocimiento con lo que ya se sabe, es un aprendizaje relacional, es construir por medio de viejas y nuevas experiencias, no se debe olvidar que este aprendizaje es susceptible de realizarse con contenidos de tipo conceptual, socioafectivo y procedimental. Para lograr en el aula un aprendizaje significativo, deben considerarse los aspectos siguientes: presentar el contenido en forma organizada, presentar las ideas básicas del tema antes de introducir los conceptos periféricos, utilizar definiciones claras entendibles a la mentalidad del alumno, explicar similitudes y diferencias entre conceptos relacionados, tomar en cuenta el conocimiento previo y las experiencias de los alumnos, lograr la adquisición de conocimientos que puedan ser transferidos a tareas similares o a situaciones de la vida. En conclusión para que un aprendizaje resulte ser significativo, deberá darse un orden lógico en el contenido y considerar la estructura cognoscitiva de quien lo aprende”.⁹
- Aprendizaje lúdico: Es el que se da por medio de la acción o efecto de jugar, ejercicio recreativo sometido a reglas y en lo cual se gana o se pierde. Reafirmando lo anterior “la educación primaria ha de organizarse como una institución caracterizada por una amplia libertad de investigación y experimentación. Por otra parte será necesario que asegure la igualdad de oportunidades educativas para todos los niños eliminando cualquier forma de

⁹ *Mineduc Reforma educativa. pág. 88.*

discriminación”.¹⁰ Si observamos el aprendizaje lúdico, veremos que en el juego libre es en donde ellos manifiestan su imaginación e inician experiencias de liderazgo, van adquiriendo normas de conducta, experiencias sociales, y así aprenden a relacionarse con los demás, y a respetar las reglas por medio del autocontrol, y le da la oportunidad al niño de descubrir sus intereses, aptitudes y hasta posibilidad para su vida futura, porque libera su energía y adquiere el balance y la coordinación para vivir.

2.2.3 Técnicas de aprendizaje de la lectura

El fracaso que se da al no comprender lo que se lee, no solo es consecuencia de problemas o deficiencias cognitivas del alumno, sino a la forma de leer que no es la adecuada, es importante la mentalización de tener que leer, crear hábito de lectura diaria con un horario adecuado, así como un lugar apropiado para hacerlo y con herramientas de trabajo necesarias, como diccionarios, revistas, el estudio diario es casi obligatorio. Otro elemento importante en el aprendizaje es que el alumno se organice, haciendo un horario realista que pueda cumplir y ese horario debe ser como su agenda de trabajo y cumplir esa rutina diaria. Existen diversas técnicas de aprendizaje, las cuales deben estar acordes a la pedagogía actual, deben promover el aprendizaje activo, deben ser significativas, contextualizadas e interactivas, entre las cuales están: el método L.S.E.R.M. como lo indican sus iniciales son, lectura, subrayado, el esquema, el resumen o apuntes, el repaso y la memorización.

- “La lectura: el primer paso es hacer una lectura exploratoria o pre-lectura permite obtener una síntesis inicial del tema y, después comprenderlo; esto

¹⁰ Santillana, *Educación escolar*, pág. 144.

es volverlo a leer detenidamente, porque ayuda a entender y profundizar en su contenido. En definitiva, que sin entender es difícil aprender y muy fácil de olvido, para leer de forma comprensiva un texto hay que hacerlo detalladamente, atendiendo y reflexionando sobre su estructura lógica, sobre las ideas que se plantean y sobre el significado de las palabras que se desconocen, y buscarlas en el diccionario, es importante no distraerse.

- El subrayado: subrayar lo más importante, como las ideas fundamentales o secundarias presentes en el texto, así como todas las palabras claves o detalles importantes con el fin de que resalten, así se evita pérdida de tiempo a la hora de estudiar, puesto que permite fijar la atención sobre lo que interesa.
- Los esquemas: es tomar lo más importante del texto, ideas principales y unir una idea con la otra haciendo esquemas.
- Apuntes: o resumen es contar en pocas palabras lo más importante del texto leído.
- La memoria: es la función cerebral mediante la cual el ser humano retiene información que le interesa”.¹¹

2.3 Lectura

La lectura es el principal instrumento de aprendizaje, puesto que generalmente las actividades escolares tienen como base la lectura. “Leer es uno de los mecanismos más complejos a los que puede llegar una persona que implica decodificar un sistema de señales símbolos abstractos”.¹² La lectura es una de

¹¹ Perez, M.D. *Técnicas de estudio*.

¹² <http://comoestudiar.iespana.es/lalectura.htm>

las principales técnicas de estudio, por lo que ésta debe ser lo más agradable posible para que el alumno pueda comprender lo que lee y el aprendizaje sea efectivo. Existen diferentes definiciones de lo que es la lectura. "La lectura es una destreza y como toda destreza requiere de práctica para ser dominada" ¹³ por lo tanto se debe aprender a leer, para mejorar la calidad de la lectura, el Glosario de términos bibliotecológicos y de Ciencias de la información afirma que la lectura es la "Interpretación del sentido de un texto a través de un proceso de percepción visual y reconocimiento del mismo. Es un proceso de reproducción de la información registrada sobre un medio portador material, a través de un sistema de señales". ¹⁴

La lectura es el instrumento insustituible utilizado por docentes en el proceso de aprendizaje. Es el procedimiento más utilizado, versátil, flexible, práctico de menor costo y mayor rendimiento de conocimientos y en el cumplimiento de logros y propósitos pedagógicos. Se constituye en un medio formidable de obtener información confiable, duradera y de fácil recuperación. Convierte a la persona que la practica en un ser social, capaz de lograr su propio desarrollo y de la posibilidad de ser agente del propio crecimiento intelectual.

La lectura y el auto desarrollo están íntimamente vinculados, como un acto de afirmación de la libertad personal, la práctica constante e inteligente de la lectura proporciona al ser humano oportunidades para perfeccionar sus habilidades y destrezas, elevando y especializando sus dones innatos en beneficio total de si mismo, su familia y la sociedad en general.

"La lectura es una estrategia de aprendizaje autónomo, en el cual cada persona hace uso progresivo de su funcionamiento cognitivo, ejercitando operaciones

¹³ Puente A. *Comprensión de la lectura y acción docente..* Pág. 87

¹⁴<http://www.uh.cu/facultades/fcom/portal/interes-glosa-terminos.htm>

mentales y elevando su nivel de eficacia según las estrategias cognitivas seleccionadas, y al mismo tiempo se vuelve consciente de sus limitaciones y las posibilidades de mejorar su eficacia". ¹⁵Por lo tanto la lectura es una estrategia vital, no solo para la adquisición del lenguaje, la comunicación, sino que en el contexto escolar actual, debe ser considerada como una mediadora en la construcción de un aprendizaje significativo, el objeto de la enseñanza de la lectura es que el alumno aprenda a leer independientemente, para sí y debe relatarlo después, la lectura puede darse de forma oral y silenciosa, siendo la fase oral la más frecuente en las escuelas ya que el maestro necesita escuchar para ver si está decodificando correctamente, esta lectura es más difícil que la silenciosa, porque el niño debe reconocer las palabras, expresándolas verbalmente y usar el fraseo adecuado. La lectura silenciosa tiene la ventaja de una mayor rapidez en la captación directa del significado, el lector puede leer a su propio ritmo, adaptando flexiblemente su velocidad a los propósitos que se plantee, si el material le es familiar, interesante o fácil, puede leerlo rápidamente, y si es complejo o nuevo puede disminuir la velocidad. Tanto en la lectura oral como silenciosa, el alumno debe aplicar técnicas de ampliación de vocabulario visual, análisis fónico y análisis estructural

2.3.1 Importancia de la lectura

Al leer podemos elegir de acuerdo a nuestros intereses personales, los mejores y más adecuados escritos del pasado y del presente, también elegir el lugar, el tiempo y la modalidad de lectura que se crea conveniente realizar. Los puntos principales a los que hace referencia la lectura son:

¹⁵*Mineduc Conceptos básicos sobre la lectura.. Pág. 6*

- “La lectura refuerza el desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje y ayuda a mejorar la expresión oral y escrita
- Aumenta el vocabulario y la ortografía.
- Facilita la capacidad de pensar, desarrolla la capacidad de juicio y de análisis.
- Fortalece la capacidad de observación, de atención y de concentración.
- Despierta la imaginación, facilitando la recreación de la fantasía y el desarrollo de la creatividad. Es un medio de entretenimiento y de distracción.
- Por medio de la lectura se aprende a estudiar”.¹⁶

2.3.2 Tipo de Lectura

Existen varios tipos de lecturas, entre ellos pueden encontrarse: (a) la **lectura estudio**, la cuál tiene como objetivo conocer aspectos de la realidad; (b) **lectura de ampliación**, la cual se refiere a enriquecer el conocimiento que se tiene acerca de un tema en particular; (c) **lectura de actualidad informativa**, es una lectura rápida a ciertos aspectos de interés, como el periódico o revistas; (d) **lecturas de descanso y entretenimiento**, son las lecturas que se realizan por el placer de leer. Es importante para realizar cualquier tipo de lectura que el alumno se encuentre motivado, ya que la motivación es un estado interno que despierta, dirige y mantiene la conducta que permite mejorar en el aprendizaje de la lectura.

¹⁶ [Httpwww.apoyolingua.com/LAIMPORTANCIADELALECTURA.htm](http://www.apoyolingua.com/LAIMPORTANCIADELALECTURA.htm)

2.3.3 Etapas lectoras

“Tuve la certeza de que un libro compartido duplica su gozo” (Emilio Pascual) la mejor manera de hacer lectores es ofrecer imágenes lectoras positivas, los padres que cuentan cuentos a sus hijo, que les leen de manera permanente y que delante de ellos comentan con ilusión, están creando un clima propicio para el desarrollo de lectores. Se reconoce cinco etapas lectoras, según la edad de los niños, estas son:

- “Los niños de 2 a 5 años de edad: estos se encuentran en la etapa de los libros de imágenes, prefieren libros en dónde predominen las ilustraciones llamativas, por ejemplo, rimas, historias de animales protagonistas de la historia, cuentos de hadas, historias de la vida diaria.
- De los 5 a los 8 años: estos niños prefieren los cuentos de hadas, fábulas, leyendas, familia, hogar, juegos, escuela, cuentos de humor, algunas rimas.
- De los 8 a los 12 años: estos niños se encuentran en la etapa de los relatos ambientales, prefieren libros de aventuras, cuentos fantásticos, poesía, libros de humor, libros informativos
- De los 14 a los 17 años: empieza el gusto por lecturas más maduras, como libros de suspenso y misterio, historias policíacas, aventuras, ciencia-ficción, biografías, entre otros.”¹⁷

¹⁷ <http://www.apoyoligua.com/LAIMPORTANCIADALELECTURA.ht>

2.4 Comprensión de Lectura

Este es un fenómeno complejo de definir, ya que puede ir desde la construcción literal por parte del lector según el sentido expresado por el autor hasta la construcción de conocimientos, para lo cual el lector relaciona las ideas planteadas por el autor y sus conocimientos previos, es el descubrimiento de lo esencial en los objetos y fenómenos reales y que en distintos casos tiene diferente carácter. Se puede definir como el proceso a través del cual el lector interactúa con el texto, para lograr comprender lo más y mejor posible es necesario tener la mayor cantidad de experiencias, y destacar lo esencial de ellas, posteriormente a esto estamos formando nuevas conexiones para nuevos procesos de comprensión. También se define como un “proceso de elaborar el significado por la vía de aprender ideas relevantes de un texto y relacionarlas con las que se tienen”.¹⁸ La comprensión es importante para el aprendizaje ya que este se da mediante la formación de esquemas adecuados de pensamiento que permiten procesar la información según la teoría de Piaget. La falta de comprensión en la lectura impide que el alumno pueda adquirir nuevos conocimientos, y enriquecer los que ya tiene, esto puede representar un serio obstáculo en su formación académica, desarrollo personal y en su adaptación social, es difícil que un alumno pueda rendir bien en los estudios si tiene dificultades para comprender al leer y corre el peligro de dedicarle mucho tiempo a la lectura y aprender poco y desarrollar más la memoria mecánica que la inteligencia, reteniendo muchos datos que no entiende y pensando poco sobre lo que significan, además el alumno se siente desmotivado porque no ha adquirido estrategias que le permitan comprender lo que está leyendo y esto no favorece el gusto por la lectura, el lector competente es la persona que tiene la capacidad

¹⁸ [Wikipedia.org/wiki/comprensi3n-lectora](https://es.wikipedia.org/wiki/comprensi3n-lectora).

de comprender los diferentes niveles de un documento escrito y a través del cual adopta una actitud activa y participativa. El encuentro decisivo entre los libros y los alumnos se produce en las aulas escolares, y si se produce en una situación creativa, en la que cuenta la vida (los cuentos y relatos), podrá surgir el gusto por leer con la cual no se nace. Los intereses de lectura de los alumnos que llegan a la escuela son oportunidad del docente, pero los intereses de lectura con que abandonan las aulas escolares son responsabilidad del docente.

“Como toda actividad racional, la comprensión desde el punto de vista fisiológico es una actividad analítica-sintética del cerebro, en la que el análisis, o sea la separación de lo fundamental, y la síntesis o sea la actualización de las conexiones formadas en la experiencia pasada o la conexión de nuevas, se combinan entre sí inseparablemente y condicionan el éxito de la comprensión”¹⁹

El gusto por la lectura así como su comprensión, serán favorecidos por la práctica debiendo ser de materiales interesantes y adaptados a su nivel y realidad, es necesario programar dentro del horario escolar de diez a quince minutos diarios y por lo menos tres veces a la semana períodos de lectura en un lugar iluminado y alejado del ruido y distractores, para realizar esta práctica, ya que con la lectura frecuente estaremos aprendiendo a leer comprensivamente a medida que los textos se nos van haciendo más complejos conforme a las exigencias de la práctica libre o del estudio. La lectura comprensiva principia desde el momento en que el alumno al observar el rotulo o título lo relaciona con lo antes aprendido, sabe cual es el mensaje y es capaz de contar lo que se dice en él. Cuatro grandes supuestos guían en la actualidad la investigación psicológica sobre la comprensión de la lectura:

¹⁹[.http://www.luventicus.org/ninos/lengua.html](http://www.luventicus.org/ninos/lengua.html)

- “La destreza lectora depende de la compleja interacción de diversos procesos cognitivos, lingüísticos y perceptivos
- La lectura es un proceso interactivo
- Nuestra capacidad para procesar información textual se ve restringida por las limitaciones de nuestra propia capacidad procesadora de información
- La lectura es estratégica, empieza a surgir la evidencia de que el aprendizaje anterior y los procesos cognitivos son críticos para el desarrollo de la destreza de comprensión de lectura, la evidencia sugiere también que la instrucción sobre el proceso subyacente en la comprensión puede mejorar las destrezas lectoras de quien aprende²⁰”.

Existen técnicas de comprensión, entre ellas está el aprendizaje cooperativo, el cuál será objeto de este estudio.

2.4.1 Técnicas de aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo se logra a partir de la interdependencia en un grupo que tiene un objetivo que lograr y una tarea concreta que realizar, permite interactuar a los alumnos con sus compañeros, discutir preguntas acerca de un tema y aprender entre sí. Esta interacción es una fuente importante de aprendizaje a nivel cognitivo y afectivo, y además permite desarrollar actitudes frente al trabajo y hacia la vida misma. De esta forma el aprendizaje tiene lugar a través de las experiencias de los alumnos, la solución de problemas conjuntos, la lluvia de ideas y una variada comunicación interpersonal, lo cual tiene como base el proceso de cooperación; es decir dar y recibir ideas, proveer ayuda y asistencia, intercambiar los recursos necesarios y adoptar críticas constructivas.

²⁰ Puente, A. William S. Hall. *Comprensión de lectura y acción docente*.pág.6

Organizar a un grupo de estudiantes para realizar actividades de aprendizaje es más efectivo que si se realiza de forma individual, puesto que al estar organizados en grupos se genera una socialización entre los alumnos, lo que puede llevar al alumno a poder trabajar en equipo en la vida profesional. “Las técnicas de aprendizaje cooperativo son estrategias de enseñanza estructurada que se basan en la colaboración y ayuda entre los alumnos, los cuales participan de un objetivo común cuyo logro es más importante que el éxito individual.”²¹

Muchas de las técnicas de aprendizaje cooperativo se han desarrollado en Estados Unidos e Israel y entre estas se encuentran:

- **“Torneos de equipos y de juegos:** estos torneos se realizan con grupos alumnos, los cuales son establecidos por el maestro de aula. La finalidad de estos grupos es realizar competencias o torneos sobre un tema en especial, el cuál han investigado por un período de tiempo estipulado por el maestro.
- **Rompecabezas:** esta técnica se realiza con grupos de estudiantes, a cada grupo se le distribuye una parte del tema a estudiar, el cuál tendrán que investigar durante un período de tiempo determinado, y preparar para ser expuesto en clase, luego se discute, entre los alumnos la información de los otros grupos. Los alumnos realizan exámenes, los cuales serán calificados por ellos mismos, con supervisión del maestro de clase.
- **Grupos de Investigación:** se forman grupos, los cuales eligen un tema de la unidad a estudiar, el cuál tendrán que investigar y preparar un informe, el cuál tendrán que presentar en el aula y discutir el tema en cuestión”.²²

²¹ <http://www.cnice.mecd.es/recursos2/orientación/01apoyo/op03b1.htm>

²² <http://mecd.es/recursosorientación/apoyohtm>.

El mundo está experimentando cambios constantes, cambios que estamos presenciando día a día, estos diversos procesos sociales, políticos, tecnológicos y económicos, están produciendo competencias profesionales, donde los nuevos docentes universitarios del siglo XXI, deben reunir una serie de características, habilidades y experiencias. En medio de estos grandes avances, el mundo laboral educativo ha cambiado su esquema, cada día se hace más complejo y explosivo, necesita a profesionales proactivos, eficientes, creativos que acepten los cambios y los retos de las nuevas prácticas y las exigencias del mercado laboral global.

Las reformas educativas que tienen lugar como resultado de las exigencias sociales a los sistemas educativos demandan un cambio en los modelos pedagógicos, para posibilitar el logro de aprendizaje cooperativo, debido principalmente a que los utilizados hasta el día de hoy, proporcionan cada vez menos eficaz los conocimientos, habilidades, destrezas y valores para interactuar favorablemente con el entorno.

El aprendizaje cooperativo aporta elementos valiosos para la formación de la sociedad actual, al pretender limitar la memorización mecanicista y favorecer el desarrollo de los procesos cognitivos, si se logra sustituir en la enseñanza actual la transmisión de conocimientos maestro-alumno, por el planeamiento de actividades que favorezcan la comprensión por parte del alumno.

En Venezuela se está viviendo una nueva realidad que exige a las universidades nacionales y privadas, a todos sus docentes desmontar la vieja visión tradicionalista para darle paso a la nueva propuesta revolucionaria que se sustenta en el tercer motor que es moral y luces que es una educación de una nueva concepción de vida fundamentada en valores. “En este nuevo contexto, los docentes de educación superior en Venezuela deben tener como premisa

filosófica el valor moral como fuente para perfeccionar al hombre en cuanto a ser hombre, en su voluntad, en su libertad, en su razón o sea a construir a un hombre más crítico y humano producto de una nueva concepción filosófica que comienza a gestarse por el nuevo proceso revolucionario y la nueva visión del modelo educativo nacional”²³

Los retos para el docente del futuro que aspira incorporarse de forma efectiva al proceso de cambio y transformación al nuevo mercado laboral en la sociedad de la formación y el conocimiento, debe poseer un conjunto de competencias como comunicación, ética y valores, ser autodidacta, tener liderazgo, trabajo en equipo y motivación. Es por ello importante las oportunidades de innovación que están ofreciendo las universidades nacionales, tal es el caso de la universidad Galileo.

Actualmente en nuestro medio Guatemalteco se está llevando a cabo un programa de Educación Continua en la universidad Galileo, en donde se está desarrollando el aprendizaje cooperativo a través de un Diplomado en Innovación Educativa, que dura seis meses; el cual también es impartido al personal docente de los colegios que lo soliciten. Actualmente, lo están impartiendo a los docentes del colegio Vista Hermosa. Además la Universidad Galileo tiene un técnico y una maestría en Innovación Educativa que tiene una duración de dos años.

²³ ges.galileo.edu/fs/download/Material_de_apoyo.docx?file_id...

2.5 El juego

El juego es la expresión universal de los sentimientos, creación temores, inquietudes y curiosidades del niño para manifestar al mundo su presencia, es la actividad del niño que le sirve como instrumento de aprendizaje y lo integra al grupo. El juego permite la realización de actos vinculados por un motivo, pone de manifiesto una actitud positiva entre el quehacer humano y el medio que lo rodea, es un tema trascendental en el desarrollo del niño para poder comprender su importancia primero hay que definirlo. “La palabra juego viene del latín “Locus” que quiere decir acción o efecto de jugar. Diversión o ejercicio recreativo sujeto a ciertas reglas en el cual se gana o se pierde”²⁴

Las diferentes teorías sobre el concepto de juego giran alrededor de la concepción que posee su autor y se fundamentan en la filosofía y en la posición doctrinaria de cada investigador.

El juego es una actividad del hombre y de los animales, útil para el ejercicio y para el descanso de otras actividades y descarga de tensiones, unida siempre a una sensación de placer y tiene su objeto en si mismo. Su valor radica en que psicológicamente forma parte de la vida del niño y es uno de los instrumentos que le permite un desarrollo armónico de todas sus facultades, para incorporarse a un medio social, por eso algunos investigadores afirman que “no hay infancia sin juego, ni juego sin infancia”. ²⁵ Puede inferirse entonces que el juego es la vida misma del niño, le proporciona los medios adecuados para realizarse en un medio propio, en donde se comunica consigo mismo a través de su fantasía y le permite la participación con el mundo exterior por medio de su relación social y proyección de actitudes, pone al sujeto en movimiento, útil para el ejercicio y

²⁴ Sopena, R. Diccionario enciclopédico ilustrado. Tomo III, pág. 135.

²⁵ Luzuriaga, L. Antología Pedagógica. Pág. 127

para el desarrollo mental u otras actividades, que proporciona cierto placer en quienes lo realizan con un objetivo. Es una actividad biológica en la que intervienen factores psicológicos, fisiológicos y sociales que se manifiestan de diversas maneras, según la edad, sexo, condición social y cultural en que se desenvuelva el sujeto que lo ejecute.

“Habiendo exceso de energía vital, de fuerza nerviosa en el individuo, éste ha de gastarla de alguna forma. Por eso juega el niño y los seres vivientes mientras son jóvenes”. Poeta Schiller 1795. “El exceso de energía no utilizado por la necesidad de vivir, da nacimiento al juego en todas sus formas”. Spencer.

Piaget y Chateau, coinciden en los planteamientos generales, que unen el juego a la estructura mental del niño. Chateau, sostiene que “jugar es gozar y el nuevo placer del juego, es la alegría del éxito y sobre todo en relación con el sentimiento de personalidad satisfacción de ser un yo”. ²⁶causa de ese éxito; demuestra la importancia de la que se llamó reacción del triunfo.

En otros términos el juego parte del sujeto no de la imagen y por eso debemos buscar su fuente en factores subjetivos y no en factores delimitaos por el exterior. “Así el juego es conducta autónoma, no copia”²⁷ es particularmente importante esta afirmación, ya que son muchos los adultos que afirman que el juego infantil es el resultado de la imitación, es exactamente lo opuesto.

También Piaget, sostiene que el juego es lo opuesto y lo correlativo de la imitación. Chateau afirma que el juego expresa el deseo de ser grande, de aparecer como grande ante si y ante los demás.

²⁶ Chateu Jean, *psicología de los juegos infantiles* pág. 456

²⁷ Moor P. *El juego en la educación* pág. 120

A partir de Freud la comprensión del juego infantil se modificó sustancialmente. En la actualidad sus discípulos siguiendo diversas corrientes, pero siempre bajo su inspiración han aportado para darle una nueva dimensión y atender al niño a partir de sus juegos. El juego cumple diversas funciones y se fundamenta en las formas de vida de los grupos sociales satisfaciendo sus necesidades y permite adquirir una visión del mundo que lo rodea, por medio del juego el niño convive con otros de su misma edad, con las mismas ventajas, sin importar el nivel cultural, racial o condición social.

Si consideramos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño y una de sus primeras actividades, a través del cual conoce el mundo que lo rodea, incluyendo las personas, los objetos y el funcionamiento de los mismos y la forma de manejarse de las personas cercanas, no podemos excluir el juego del ámbito de la educación formal (María Regina Öfele); por eso, Moyles afirma que tanto en la formación inicial de los docentes como en la actualización y perfeccionamiento de los profesores se debe garantizar que obtengan una formación con el objeto de conservar el papel vital del juego en el desarrollo de los alumnos y alumnas.

El juego es una parte inherente de los niños, los niños juegan para divertirse, sin embargo, el juego puede ser utilizado para: aprender, desarrollar habilidades, ampliar conocimientos, desarrollar el dominio del lenguaje, de la capacidad de razonamiento, planificación, organización y toma de decisiones. Los juegos de los niños tienen gran importancia fisiológica y psicológica, pero la gran función del juego es preparar al ser para actuar con eficacia en la vida adulta, por eso se considera “el juego infantil como un pre-ejercicio, un adiestramiento para el futuro”.²⁸ Su valor educativo se pone de manifiesto si comparamos la vida del

²⁸ *Ascaly, B. Ejercicios y juegos infantiles. 2da. edición UNICEF. Pág. 115*

niño con la del adulto, en que uno juega y el otro trabaja, pero el juego servirá al niño de tránsito de la vida del juego a la vida del trabajo, por eso es importante que el niño viva esa etapa a plenitud y motivado siempre por la persona encargada en ese momento de ayudarlo a desarrollarse. Se dice que *"El juego es la forma más natural de aprender. Su práctica contribuye al desarrollo social y afectivo de la personalidad y fomenta la adquisición de actitudes, valores y normas. El afán de logro propiciado produce la observación voluntaria de una disciplina"*.²⁹

2.5.1 La lectura y el juego

No siempre se ha encontrado en las escuelas, el aprendizaje por medio del juego, a pesar de que se han abierto a veces con sincero entusiasmo a la renovación pedagógica y didáctica, la manera de unir actividades lúdicas y manuales con las actividades dedicadas a desarrollar el programa de estudios de las diversas disciplinas. El niño jugando se acostumbra a prever ciertos afectos, a experimentarlos y a observar determinadas relaciones, para gradualmente de una actividad global y sincrética frente a la realidad, a una actitud analítica, reúne datos de la experiencia obtenida y procura la curiosidad que de ellos se deriva. El mundo del niño es el juego, en donde los intereses lúdicos abarcan por lo general todo su tiempo de actividad. Las investigaciones realizadas por los pedagogos y los psicólogos en lo referente a la educación, ha sido llevado a los docentes a que se den cuenta que el juego educativo es de gran ayuda, pues por medio de ellos enseñan a los alumnos a adquirir cambios conductuales, hábitos, habilidades y destrezas, el juego es un gran recurso educativo de potentota influencia formativa para los alumnos.

²⁹ <http://www.clubdelibros.com/profol19.htm>

Se le llama juegos educativos a los juegos donde los docentes participan, seleccionan y dirigen esta actividad, aprovechando estos recursos para comparar la diferencia entre realizar lecturas por medio de estos recursos y el aprovechamiento de los mismos, para fomentar hábitos a la lectura, ya que el juego como una técnica para la comprensión de lecturas en el aula permite que los alumnos puedan experimentar los conocimientos adquiridos en forma indirecta y el docente sacar ventaja de ello, los docentes deben escoger los juegos acordes a las posibilidades, necesidades e intereses del grupo, sin olvidar el objetivo de la enseñanza, valdría la pena establecer que la escuela, tal y como se ve en la actualidad, no es ni ha sido una escuela para la vida democrática, o una educación para la libertad, por cuanto el alumno es solo receptor de ideas que en algunas o la mayoría de las ocasiones resultan tan alejadas de su comprensión y utilidad, que en resumen es lo que cuenta en el proceso de la educación.

Si la motivación hacia la lectura se realiza haciendo uso de las dos corrientes, en donde el docente realiza los objetivos de la enseñanza y el alumno participa de los mismos en forma dinámica y acorde a sus necesidades e intereses, seguramente que tendría mayores oportunidades de realizar lo que Thorndike afirma, cuando dice: “provocar una reacción que cambie el organismo o la situación de modo que las respuestas subsiguientes tiendan a ser satisfactorias”³⁰ En cualesquiera de las dos situaciones que se considere al juego, ya sea como motivador de una situación de enseñanza o como técnica para realizar una actividad planificada, cumple una función que en pocas oportunidades se ha considerado como instrumento para una buena comprensión.

³⁰ *Sánchez H. Psicología Educativa, pág. 562*

La existencia y la necesidad del juego en niños de 7 a 12 años no se ha sentido y valorado con especial sensibilidad en determinados momentos de su vida, pues cumple diversas funciones y se fundamenta en la forma de vida de los grupos sociales, satisfaciendo sus necesidades y logrando una libertad que le permita adquirir una visión del mundo que le rodea.

Los niños consideran los libros como juguetes, y los juguetes son objetos muy importantes para los niños, por lo tanto, el juego es "un excelente medio para el cultivo de la imaginación y un medio de expresión de sí mismos y de interpretación del mundo. Por lo tanto debemos considerar el libro como un juguete, reconociendo así toda la importancia que el juguete tiene en el desarrollo infantil. Solo cuando nosotros elevemos el libro a la categoría de juguete para el niño, cobrará interés y sentido para él" ³¹

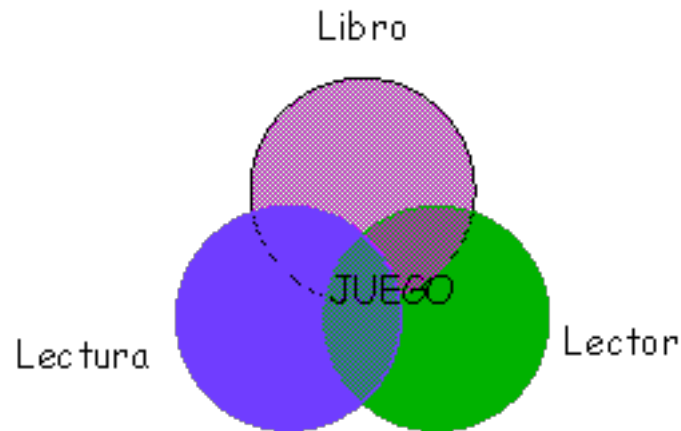
Algunas de las razones para leer son:

- “Es divertido
- Deja buen sabor de boca y ganas de seguir jugando (...Leyendo)
- Convierte un rato de trabajo en una fiesta
- Los niños entienden espontáneamente que para jugar hay que seguir hay que seguir ciertas reglas
- Los niños juegan de forma natural. Casi no hace falta animarlos a que jueguen”³²

³¹ <http://www.clubdelibros.com/profol19.htm>

³² <http://www.clubdelibros.com/profol13.htm>

En el siguiente esquema se visualiza de una mejor manera como influye el juego en la lectura:



2.5.2 El juego pedagógico

El valor del juego se multiplica cuando se aplica al campo de la enseñanza, en esta instancia evidencia su valor pedagógico como técnica aplicada en el proceso de aprender más que de enseñar; porque promueve la actividad en el alumno y lo motiva para adquirir una serie de experiencias colaterales que paulatinamente irán configurando su personalidad. El juego pedagógico consiste en una serie de principios cuyo objetivo es promover el aprendizaje, partiendo de una relación diferente entre el docente y sus alumnos. Estos principios fueron estructurados por Gutiérrez y Prieto (1991) en la Mediación Pedagógica, en la cual el interlocutor (el alumno) es la pieza clave por eso resulta imprescindible conocerlo para intentar cualquier proceso de educación. Los principios son los siguientes:

- “Pocos conceptos con mayor profundización: esto definitivamente no se logra si el docente al llegar al aula se dedica a dictar o copiar contenidos.

- La puesta en experiencia: cuando el proceso de aprendizaje parte de la experiencia de los alumnos genera una dinámica que va de la experiencia a los conceptos y viceversa.
- Lograr acuerdos mínimos: con argumentos y razones la manera que participen y propongan ideas para desarrollar algunas actividades.
- La educación no es solo un problema de contenido: encontrar una metodología rica y variada para comunicarse.
- Construir el texto: ir con los estudiantes construyendo su propio texto para que sea un recurso útil al alumno.
- Lo lúdico la alegría de construir: el alumno va construyendo o reconstruyendo conceptos y experiencias de manera amena y dinámica.
- Saber esperar: respetar los ritmos de aprendizaje de los alumnos, para explicar determinadas experiencias.
- No forzar a nadie: no obligar al alumno a memorizar al pie de la letra y sin comprensión y no violentar la capacidad de construcción del alumno.
- Partir siempre del otro: tomar en cuenta las creencias, sueños, conocimientos que poseen los alumnos.
- Compartir no invadir: tener en cuenta siempre el respeto, la tolerancia y reconocer las características y diferencias de los demás.
- El sentir y el aprender: el gran educador Simón Rodríguez dice: “que lo que no se hace sentir no se entiende y lo que no se entiende no interesa” ese sentir se refiere a la búsqueda de la significación del aprendizaje.

- La creatividad: en el verdadero acto pedagógico se le abre la puerta a la creatividad y se le invita a que se desarrolle.
- Todo aprendizaje es un interaprendizaje: es muy importante el aprendizaje en grupo en el que los alumnos pueden aprender de sus propios compañeros.
- No hay prisa: hay que marchar despacio lo cual no es sinónimo de lento, no es acelerar para cubrir contenidos sino verificar cuanto realmente están aprendiendo.
- Todo acto pedagógico da lugar a lo imprevisible: no podemos olvidar que durante el año pueden surgir acontecimientos, hechos o sucesos que podrían enriquecer a los alumnos.
- La educación es un acto de libertad: es precisamente una expresión de comunicación y de crítica”.³³

2.5.3 Actores que intervienen en el hábito de la lectura

Los principales actores que intervienen para que el niño tenga hábito por la lectura son:

- Los padres: en el hogar es en donde se comienza a inculcar al niño el hábito de leer.
- La escuela: los docentes tienen mucha influencia en los niños y tienen la obligación de estimular en ellos actitudes activas y creativas hacia la lectura, sin embargo esto se logra únicamente por medio de la motivación.

³³Mineduc. *Reforma Educativa. c, Psicopedagogía. Pág. 94-96*

- Los autores de libros: el aporte de estos es escribiendo libros atractivos para los niños y a precios accesibles para los padres.
- Medios de comunicación: la televisión, la radio y el cine estimulan a los niños a leer sobre temas específicos que llamen su atención.

2.5.4 Beneficios de la lectura

También es muy valioso adoptar el hábito de la lectura, porque en la medida que se enriquezcan los conocimientos se tendrá una mayor cultura general y un vocabulario más amplio, lo cual favorece la capacidad de análisis y aumenta la creatividad, facilitando la comprensión y conversación acerca de cualquier tema.

Se puede empezar de a poco, adquiriendo la disciplina de leer cada día, por la mañana o por la noche según el tiempo disponible, hasta que los libros se conviertan en los mejores amigos. Para no perder el encanto al dar los primeros pasos, vale la pena iniciar con lecturas de interés propio

II. MARCO METODOLOGICO

3.1 Hipótesis

A través del juego las alumnas mejoran la comprensión y retención de la lectura realizada.

3.2 Objetivos

Los objetivos que persigue la investigación son los siguientes:

3.2.1 General

Evaluar el grado de comprensión de la lectura a través de juegos.

3.2.2 Específicos

- Identificar los niveles alcanzados en los criterios seleccionados
- Verificar el grado de cooperación entre las alumnas dentro del aula, a través del juego y los efectos en su comprensión lectora.
- Comparar resultados de aprendizaje de lectura con juegos con los obtenidos de manera tradicional

3.3 Variables

Las variables a utilizar en el estudio son:

Variable independiente: resultados de aplicar juegos.

Variable dependiente: grado de comprensión de lectura.

3.3.1 Definición conceptual de las variables

Variable independiente: el juego

Para efectos de este estudio se entiende al juego como técnica de aprendizaje a aquellas actividades, ejercicios o tareas que realizan los estudiantes; de quinto grado primaria; en el aula, de forma grupal e individual, en donde éstos interactúan entre si y además se divierten.

Variable dependiente: comprensión de lectura

En este estudio se entiende como comprensión de la lectura a los resultados obtenidos por los estudiantes de quinto grado primario de la Escuela Nacional para Niñas No. 26 “José María Fuentes” en la evaluación realizada.

3.3.2 Definición operacional de las variables

Tabla 1: Variable "juego"

Variable	Indicador	Subindicador
Juego	Juego de diccionario	Palabras desconocidas para los estudiantes.
	Juego de palabras	Palabras relacionadas unas con otras.
	Comic	Personajes de las historias y/o cuentos.
	Competencia	Preguntas y respuestas a cada grupo.
	Crucigrama	Palabras escondidas de las historias y/o cuentos
	Representación de la historia	Personajes de las historias y/o cuentos. Eventos de las historias y/o cuentos

Tabla 2: Variable comprensión de la lectura

Variable	Indicador
Comprensión de la lectura	Serie 1 de la evaluación: Significado.
	Serie 2 de la evaluación: Preguntas directas.
	Serie 3 de la evaluación: Sinónimos.
	Serie 4 de la evaluación: Falso y Verdadero.
	Serie 5 de la evaluación: Sopa de letras

3.4 Población

El estudio se realizó en la Escuela Nacional para niñas No. 26 “José María Fuentes”, ubicada en la 11 avenida 40-63 zona 8 de Guatemala. El objeto de estudio fue el quinto grado primario, secciones A y B. Se selecciono una muestra para la investigación, utilizando dos grupos, (control y experimental) dando las mismas lecturas a ambos grupos y con el mismo tiempo para realizar sus lecturas, el grupo control las realizó de una manera tradicional y el grupo experimental utilizando juegos, se evaluó a ambos grupos con el mismo modelo de cuestionario, para establecer la diferencia y obtener así los resultados estadísticos.

3.5 Instrumentos

El instrumento que se utilizó para verificar la comprensión de la lectura aplicando la técnica del juego fue:

- Compilación de ocho cuentos adaptados a la edad de los niños (anexo 1)

- Selección de Dinámicas de juego, para reforzar la comprensión (anexo 2)
- Un cuestionario de comprensión de lectura que consta de cinco series: significado, preguntas directas, sinónimos, falso y verdadero y sopa de letras.(anexo 3)

3.6 Métodos y procedimientos

El método seleccionado fue el experimental aplicado a un grupo control y un grupo experimental.

El procedimiento para la obtención y evaluación de los datos se describe a continuación: este procedimiento se aplicó por un mes, dos veces a la semana a los grupos control y experimental.

5º grado sección B (grupo control)

- ✚ Se repartió a las alumnas fotocopia de los cuentos.
- ✚ Las alumnas tuvieron un mes para leer los ocho cuentos y realizar las actividades sugeridas.
- ✚ Luego del tiempo estipulado el investigador y el maestro de clase, pasaron un cuestionario para evaluar la comprensión de la lectura, las alumnas tuvieron una hora para contestar el cuestionario

5º grado sección A (grupo experimental)

El siguiente procedimiento se realizó en cada sesión, fueron dos sesiones por semana:

- ✚ Se repartió a las alumnas fotocopias del cuento.
- ✚ El maestro leyó los cuentos a las alumnas en clase

- ✚ Se hicieron grupos de ocho alumnas cada uno para realizar las siguientes actividades:
 - Representaron en una cartulina una parte específica del cuento, la cual especificó el maestro.
 - Se realizó el juego de diccionario: cada grupo hizo una lista de las palabras que no conocían e hicieron una definición de lo que ellas consideraban que significaba, luego acudieron al diccionario a verificar.
 - Se realizó el juego de palabras. En este juego, las alumnas eligieron 10 palabras del cuento y con cada letra de cada palabra formaron otras palabras relacionadas con el cuento.
 - El juego del comic: en este juego las alumnas buscaron en revistas o periódicos, figuras o ilustraciones, con las cuales recrearon la historia.
 - Se realizaron preguntas sobre el cuento leído entre los dos grupos a las que cada grupo respondió, por cada pregunta correcta, el grupo ganaba un punto.
 - Se realizó un crucigrama del cuento.
- ✚ Luego del tiempo convenido, el investigador y el maestro de clase pasaron el mismo cuestionario que utilizó el grupo control.

III.PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1 Presentación de resultados

Se evaluó dos grupos de estudiantes del quinto grado primario de la **Escuela Nacional para Niñas No. 26, José María Fuentes**. Para efectos de este estudio los grupos se denominan: Grupo Control y Grupo Experimental. En ambos grupos se evaluaron 24 estudiantes, de sexo femenino.

La evaluación (anexo 3) consta de 5 series, las cuales se describen a continuación, la evaluación tiene una puntuación de 100 puntos.

- Serie 1, significado: esta serie consta de 15 palabras, en las que las alumnas tienen que escribir su significado, esta sección tiene un valor de 15 puntos (1 punto por respuesta correcta).
- Serie 2, preguntas directas: esta serie se compone de 24 preguntas directas y tiene una puntuación de 48 puntos (2 puntos por respuesta correcta).
- Serie 3, sinónimos: esta serie tiene un valor de 11 puntos (1 punto por respuesta correcta) y se compone de dos columnas de palabras, las alumnas deben encontrar un sinónimo de las palabras de la columna de la derecha en la columna de la izquierda.
- Serie 4, falso y verdadero: esta serie tiene 10 oraciones, las alumnas deben responder si la afirmación de la oración es falsa o verdadera, esta serie tiene un valor de 10 puntos (1 punto por respuesta correcta).

- Serie 5, sopa de letras: en esta serie las alumnas deben encontrar 8 palabras escondidas, con un valor de 16 puntos (2 puntos por palabra encontrada).

El criterio utilizado para calificar como aceptable o inaceptable la evaluación son 50 puntos³⁴, las alumnas que obtuvieron una calificación de 0 a 50 puntos se considera inaceptable, mientras que las alumnas que obtuvieron una calificación de 51 a 100 puntos, se considera que la prueba es aceptable.

De igual manera, se estableció un criterio para calificar como aceptable o inaceptable a cada una de las 5 series de las que se compone la evaluación. Los criterios son los siguientes³⁵:

- Serie 1: 7.5 puntos (significado).
- Serie 2: 24 puntos (preguntas directas).
- Serie 3: 5.5 puntos (sinónimos).
- Serie 4: 5 puntos (falso y verdadero).
- Serie 5: 8 puntos (sopa de letras).

Los resultados de la evaluación se presentan a continuación, con tablas, gráficas y su correspondiente análisis.

En las siguientes tablas y gráficas se presenta los resultados de la serie 1 de la evaluación (diccionario), agrupados en 3 categorías:

³⁴ Se considera esta puntuación puesto que es la media de la evaluación.

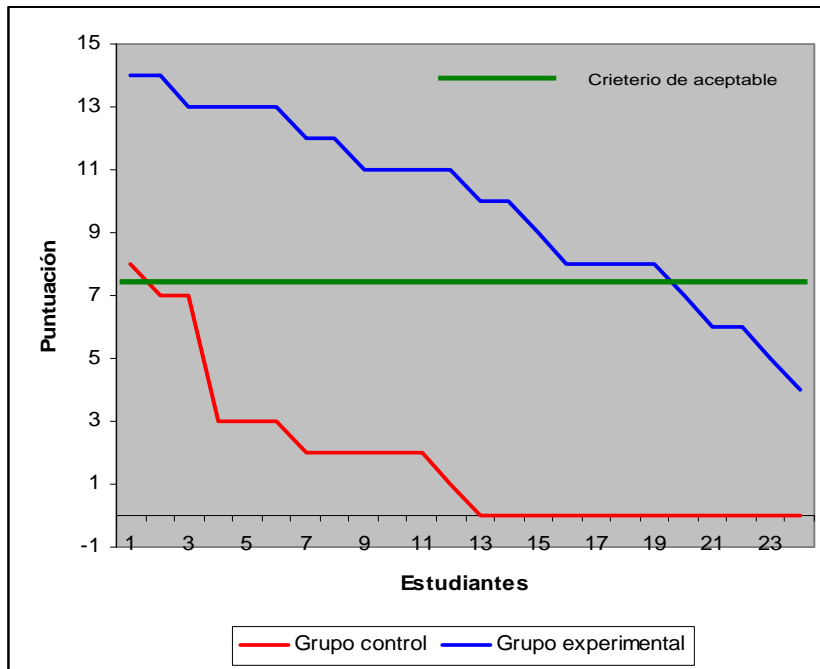
³⁵ De igual manera, para las 5 series se utilizará la media de cada una de ellas.

Tabla 1: Resultados de serie 1 de la evaluación

Puntuación	Grupo Control	Grupo Experimental
De 0 a 5	87.50%	8.33%
De 6 a 10	12.50%	41.67%
De 11 a 15	0.00%	50.00%
TOTALES	100.00%	100.00%

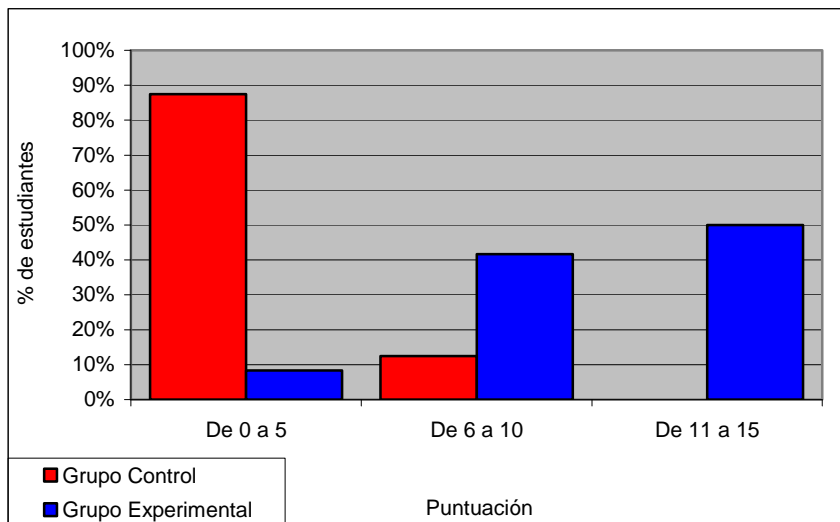
Fuente: elaborada por la autora

Gráfica 1: Resultados de la serie 1 de la evaluación



Fuente: elaborada por la autora

Gráfica 2: Agrupación de puntuaciones de la serie 1 de la evaluación



Fuente: elaborada por la autora

Claramente puede observarse que existe una diferencia muy significativa entre los resultados de los dos grupos. La media de esta serie para el grupo control es de 1.75 puntos, mientras que la media para el grupo experimental es de 9.87 puntos. Si se compara con el criterio establecido para determinar si es aceptable o inaceptable (de 7.5 puntos) se puede observar que 95.83% de las estudiantes del grupo control se encuentra debajo de este criterio y únicamente el 4.17% tiene una puntuación arriba de 7.5.

Si el criterio se aplica al grupo experimental, se observa un fenómeno diferente, únicamente el 20.83% de estudiantes se encuentra dentro del criterio establecido de inaceptable, mientras que el 79.16% se encuentra dentro del criterio establecido como aceptable.

Estos resultados se pueden observar de una mejor manera en la grafica 1:

En la grafica 2 se presentan los resultados de la evaluación (para la serie 1) agrupadas en puntuaciones.

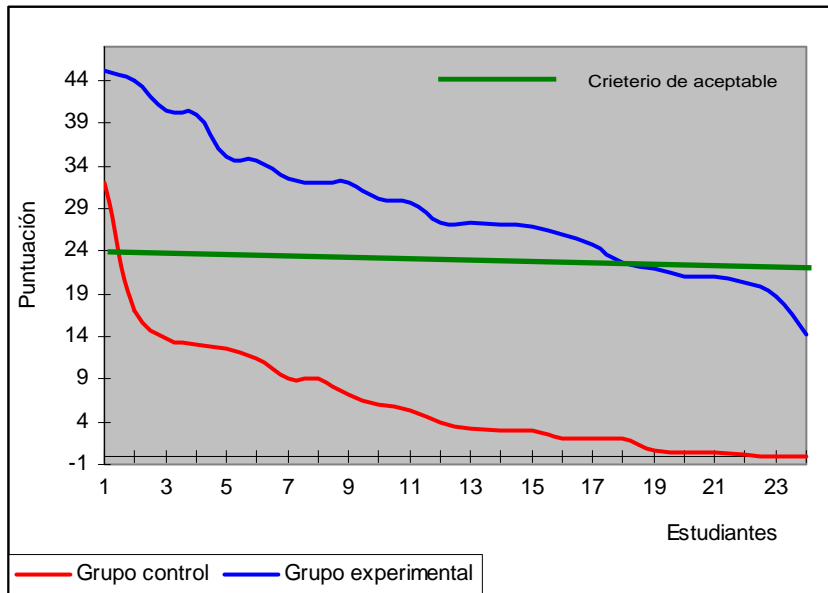
En la tabla 2 y gráficas 3 y 4 se presentan los resultados de la serie 2 de la evaluación:

Tabla 2 : Resultados de serie 2 de evaluación

Puntuación	Grupo Control	Grupo Experimental
De 0 a 5	58.33%	0.00%
De 6 a 10	16.67%	0.00%
De 11 a 15	16.67%	4.17%
De 16 a 20	4.17%	8.33%
De 21 a 25	0.00%	20.83%
De 26 a 30	0.00%	29.17%
De 31 a 35	4.17%	37.50%
TOTAL	100.00%	100.00%

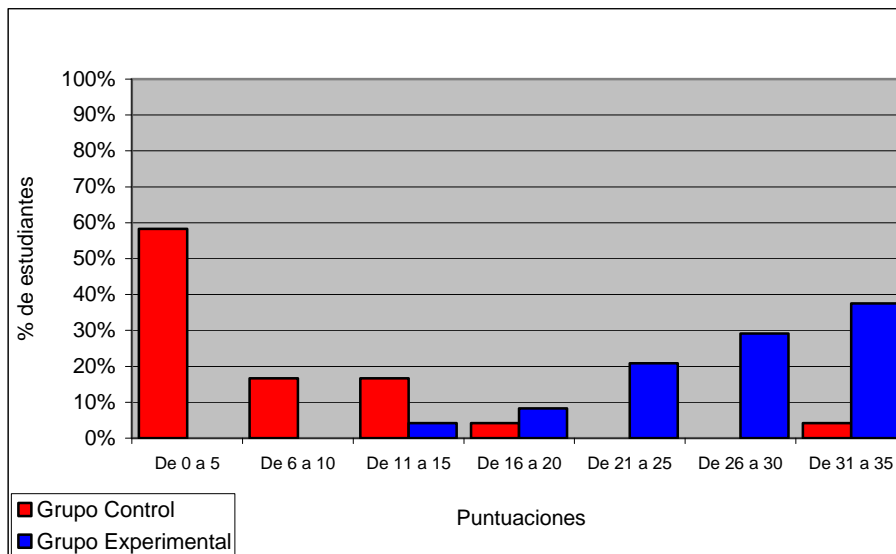
Fuente: elaborada por la autora.

Gráfica 3: Resultados de la serie 2 de la evaluación



Fuente: elaborada por la autora.

Gráfica 4: Agrupación de puntuaciones de la serie 2



Fuente: elaborada por la autora

El criterio de evaluación de aceptable, para la serie 2 es de 24 puntos. Puede observarse que el 95.83% de las estudiantes del grupo control se encuentran por debajo de este promedio y únicamente el 4.17% está dentro del criterio de aceptable. La media para esta serie, en el grupo control es de 6.57 puntos, la cual se encuentra muy por debajo del criterio de evaluación de aceptable.

Mientras que en el grupo experimental, la relación es inversa, el 70.83% de estudiantes se ubica arriba del criterio establecido como aceptable de 24 puntos, y únicamente el 29.17% se encuentra debajo del criterio de evaluación. La media para este grupo es de 29 puntos, la cual se encuentra por arriba del criterio de evaluación de aceptable (24 puntos). Esta relación se puede observar de una mejor manera en la gráfica 3.

En la gráfica 4 se ilustra la agrupación de las puntuaciones en 7 categorías.

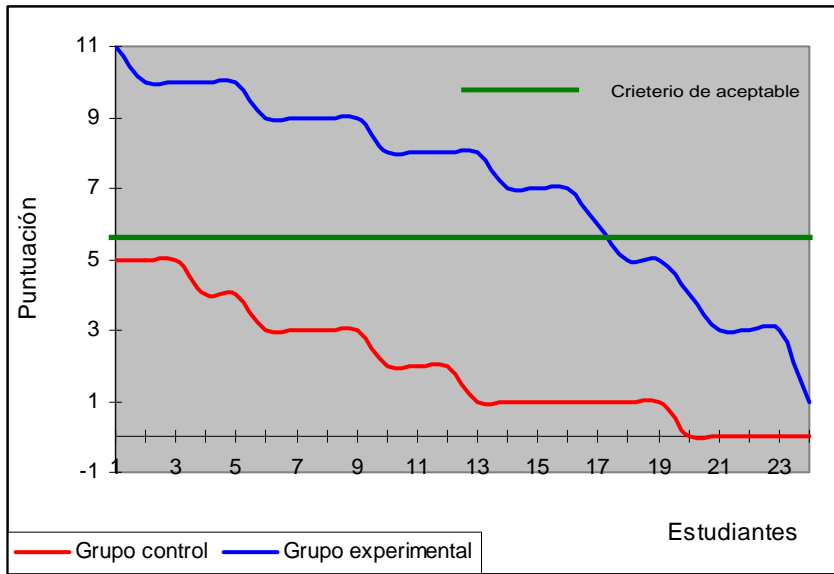
En la tabla 3 se encuentran los resultados de la serie 3:

Tabla 3: Resultados serie 3 de la evaluación

Puntuación	Grupo Control	Grupo Experimental
De 0 a 6	100.00%	33.33%
De 7 a 11	0.00%	66.67%
TOTAL	100.00%	100.00%

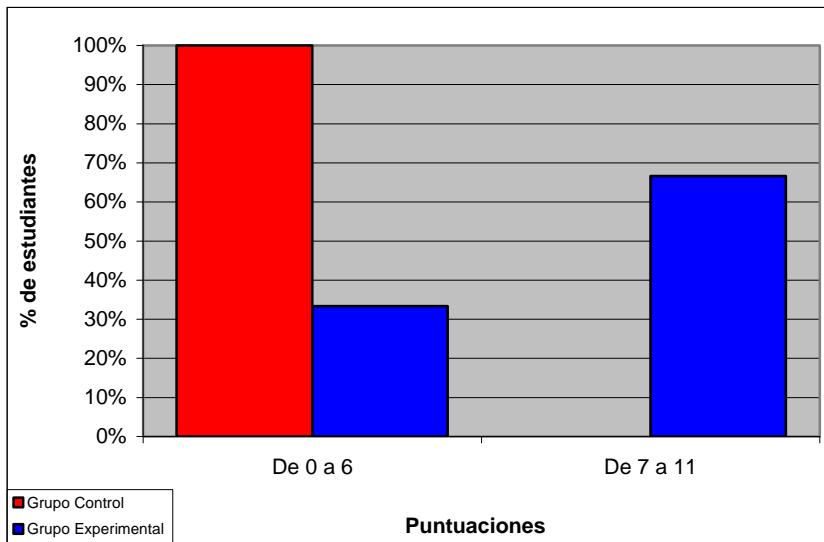
Fuente: elaboración de la autora.

Gráfica 5: Resultados serie 3 de la evaluación



Fuente: elaboración de la autora.

Gráfica 6: Puntuaciones agrupadas



Fuente: elaboración de la autora.

La serie 3 de la evaluación es la relación de palabras similares, el criterio de aceptable para esta serie es de 5.5 puntos.

Los resultados reflejan que el 100% de estudiantes del grupo control se encuentran ubicadas bajo del criterio de inaceptable, la puntuación máxima es de 5 puntos y la media para este grupo es de 2 puntos.

En el grupo experimental, la media es de 7 puntos. Únicamente el 29.17% de estudiantes se encuentra debajo del criterio de 5.5 puntos, mientras que el 70.83% se encuentra arriba del criterio de aceptable.

En la gráfica 6 se ilustra la calificación de las estudiantes de la serie tres, por categorías.

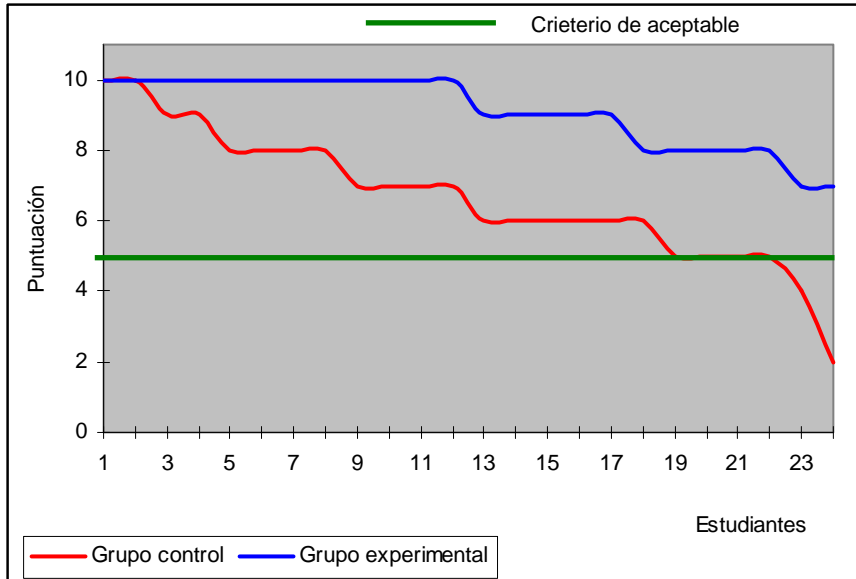
En la tabla 4 se presentan los resultados para la serie 4 de la evaluación:

Tabla 4: Resultados de la serie 4 de la evaluación

Puntuación	Grupo Control	Grupo Experimental
De 0 a 5	25.00%	0.00%
De 6 a 10	75.00%	100.00%
TOTAL	100.00%	100.00%

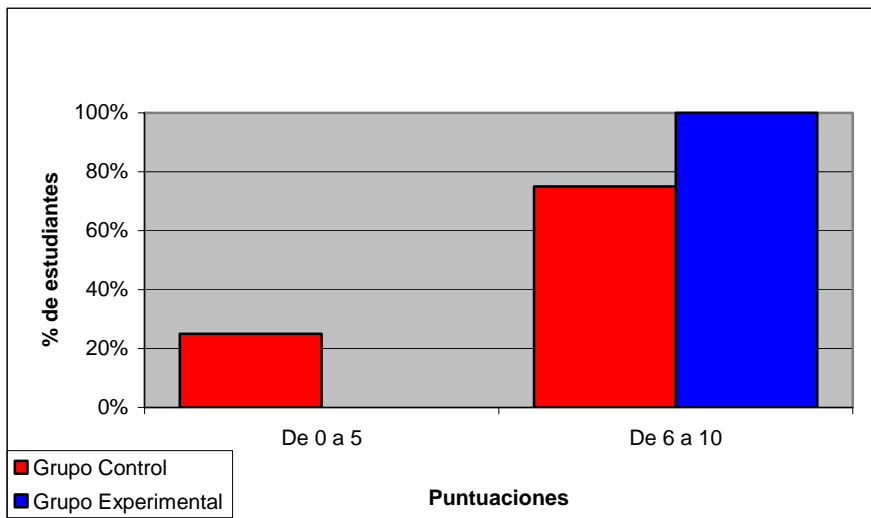
Fuente: elaboración de la autora.

Gráfica 7: Resultados serie 4 de la evaluación



Fuente: elaboración de la autora.

Ilustración 8: Agrupación de resultados serie 4



En la serie 4 (falso y verdadero), el criterio de evaluación de aceptable es de 5 puntos. Puede observarse que en esta serie, la situación del grupo control cambia notablemente en comparación con las series anteriores, puesto que únicamente el 8.33% de estudiantes se encuentra debajo del criterio de inaceptable, mientras que el 91.67% se encuentra dentro del criterio de aceptable. La media para este grupo, en esta serie es de 6.67 puntos.

En el grupo experimental, el 100% de estudiantes se encuentra dentro del criterio de aceptable, la media para esta serie, en este grupo es de 9.12 puntos.

En la gráfica 8 se presenta los resultados de la serie 4 agrupado en categorías.

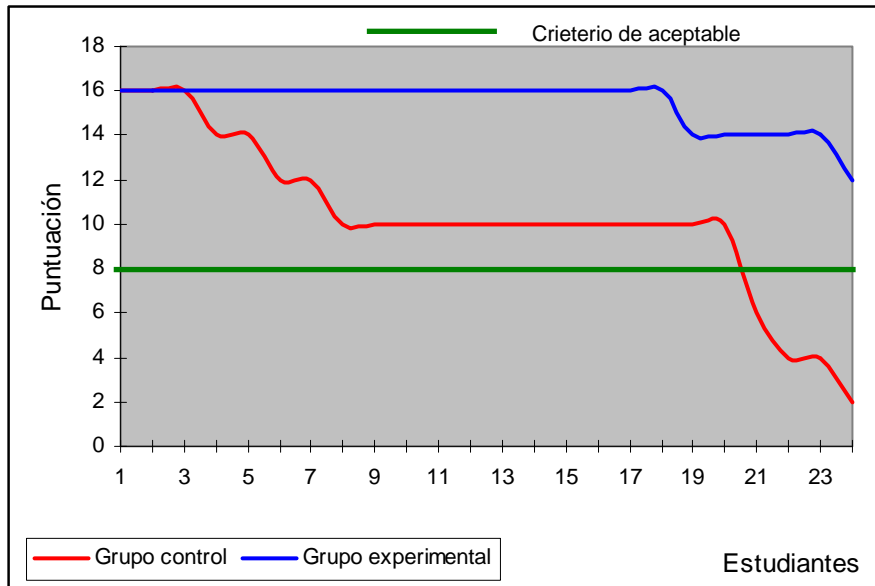
En la tabla siguiente se detalla los resultados para la serie 5:

Tabla 5: Resultados serie 5 de evaluación

Puntuación	Grupo Control	Grupo Experimental
De 0 a 5	12.50%	0.00%
De 6 a 10	58.33%	0.00%
De 11 a 16	29.17%	100.00%
TOTAL	100.00%	100.00%

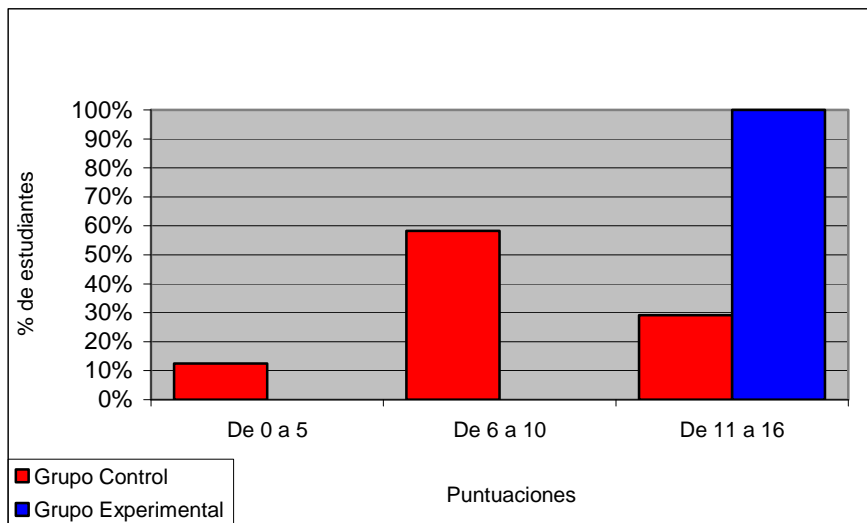
Fuente: elaboración de la autora.

Gráfica 9: Resultados serie 5 de la evaluación



Fuente: elaborado por la autora.

Gráfica 10: Resultados serie 5 agrupados



Fuente: elaborado por la autora.

El criterio de aceptable para esta serie (sopa de letras) es de 8 puntos.

También en esta serie se observa que las puntuaciones de las estudiantes del grupo control se elevan en forma significativa en comparación de las primeras tres series, puesto que únicamente el 16.67% de estudiantes se encuentra dentro del criterio de inaceptable, mientras que el 83.33% de estudiantes se encuentra en el criterio de aceptable. La media para este grupo es de 10.25 puntos.

En cuanto al grupo experimental, se observa que al igual que la serie anterior, el 100% de estudiantes se encuentra dentro del criterio de aceptable. La media para este grupo es de 15.42 puntos.

Lo anterior se ilustra en la gráfica 9.

En la gráfica 10 se observan los resultados de la serie 5 agrupados en categorías.

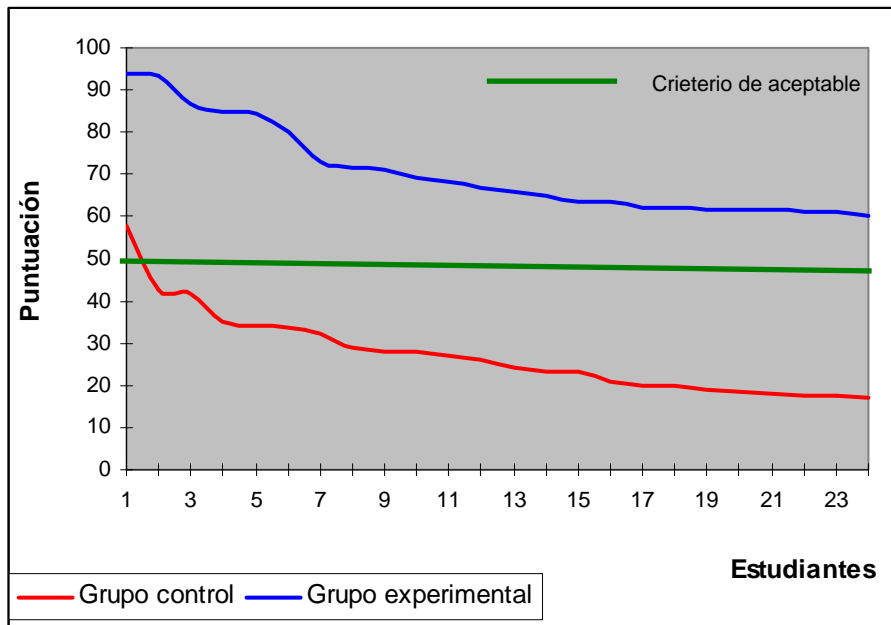
En la tabla 6 se encuentra el resultado total de la evaluación, la evaluación está calificada sobre 100 puntos y el criterio de aceptable es a partir de 51 puntos.

Tabla 6: Resultados totales de la evaluación

Puntuación	Grupo Control	Grupo Experimental
De 0 a 25	54.17%	0.00%
De 26 a 50	37.50%	8.33%
De 51 a 75	8.33%	54.17%
De 76 a 100	0.00%	37.50%
TOTAL	100.00%	100.00%

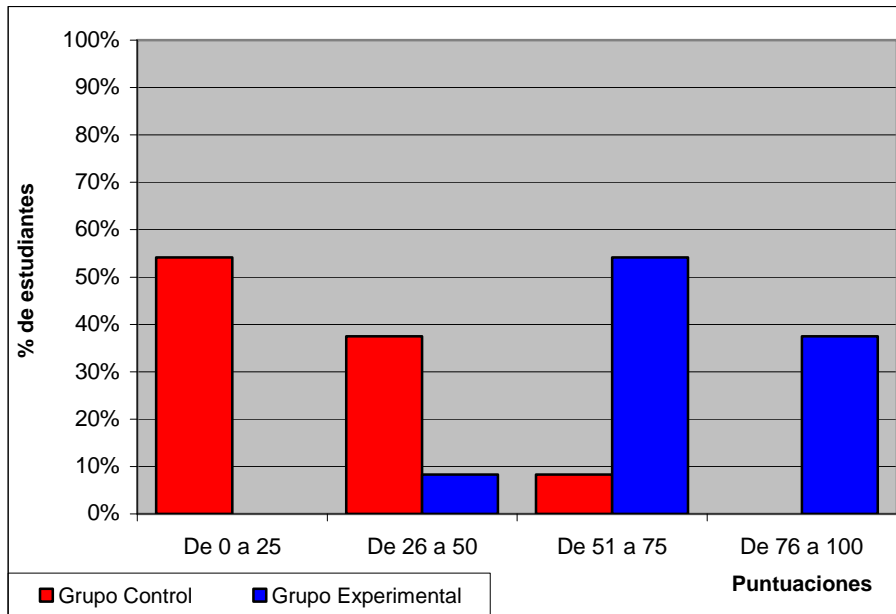
Fuente: elaborado por la autora.

Gráfica 11: Resultados finales de la evaluación



Fuente: elaboración de la autora.

Gráfica 12: Resultados finales de la evaluación agrupados en categorías



Los resultados finales de la evaluación para el grupo control son alarmantes, puesto que el 91.67% de estudiantes se encuentra dentro del criterio de inaceptable, únicamente el 8.33% de estudiantes obtuvieron una nota final entre 55 y 71 puntos. La media para este grupo es de 27.24 puntos.

Mientras que en el grupo experimental, la situación es contraria, únicamente el 8.33% de estudiantes se encuentran con puntuaciones entre 38 y 47 puntos, el resto; 91.67% de estudiantes se encuentra dentro del criterio de aceptable. La media para este grupo es de 70.50 puntos.

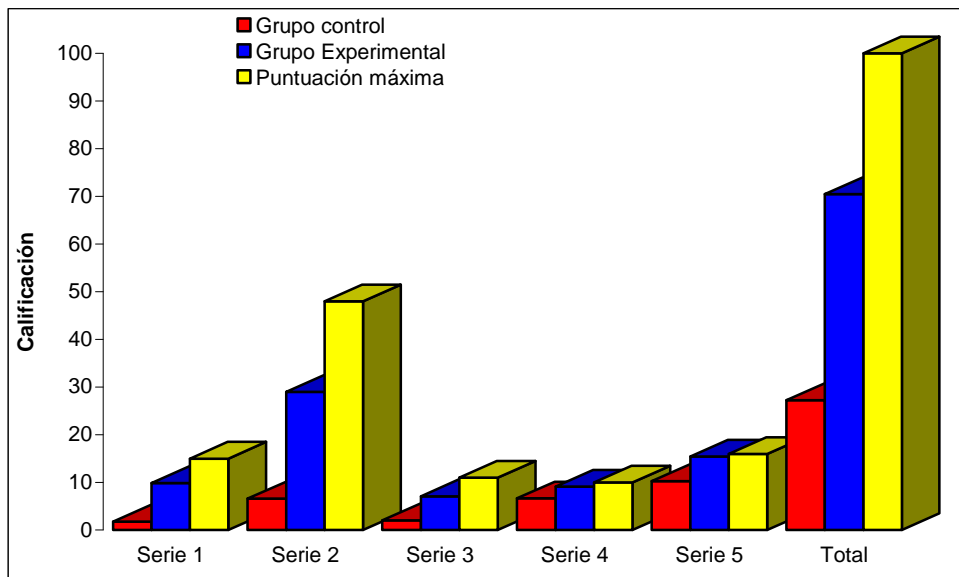
Esto se ilustra en la gráfica 11:

En la gráfica 12 se observa los resultados finales agrupados en 4 categorías.

4.2 Discusión

Como puede observarse en la ilustración 13, la diferencia entre las calificaciones de los dos grupos objeto de este estudio, es muy notable.

Gráfica 13: Comparación de resultados



La diferencia puede observarse en las cinco series de la evaluación, pero más notablemente en las primeras tres series (Significado, preguntas directas y sinónimos).

Las estudiantes del grupo experimental realizaron una actividad llamada **diccionario**, en esta actividad las alumnas hicieron una lista de las palabras que desconocían, intentaron acertar al significado de las palabras y luego lo verificaron en un diccionario. Esta actividad fue de mucha ayuda para poder responder correctamente en la serie 1 (significado) y 3 (sinónimos).

El grupo control no realizó esta actividad, por lo que puede suponerse que estas alumnas, a pesar que tuvieron un mes para investigar las palabras desconocidas, no lo hicieron, lo cual se reflejó en los resultados de la evaluación. La serie 1 es una de las que más diferencia tuvo el grupo control e indiscutiblemente el grupo está abajo del criterio de aceptable.

Las estudiantes del grupo experimental realizaron actividades como: **juego del comic** (en este juego las alumnas buscaron en revistas o periódicos, figuras o ilustraciones, con las cuales recrearon la(s) historia(s)), **juego del comic por personaje** (las alumnas hicieron con recortes de periódicos o revistas, una historia por cada personaje de la(s) historia(s) leída(s)) y **competencias** entre grupos con preguntas directas. Estas tres actividades fueron muy útiles para responder a las series 2 (preguntas directas) y 4 (falso y verdadero).

El grupo control, no realizó ninguna de estas actividades y se observa que las series 1, 2 y 3 son las que tienen puntuaciones más bajas, en promedio (entre estas tres series) el 97.22% de estudiantes tuvieron una calificación de inaceptable, con puntuaciones considerablemente más bajas que la media.

Esta puntuación es alarmante, puesto que refleja el grado de retención que tienen las estudiantes, a este grupo no se le presionó para realizar las lecturas, no se les dio retroalimentación, no se tuvo un control sobre el tiempo que les llevaba leer los cuentos, aunque, al momento de entregarles los cuentos se les hizo ver que el maestro estaba en la disposición de resolver cualquier duda que se les presentara sobre las lecturas, éste afirmó que ninguna de las estudiantes se le acercó para preguntar algo. El maestro preguntaba cada semana si tenían dudas y nunca recibió respuesta de las alumnas. Con los resultados de las pruebas, puede suponerse que por lo menos el 21% de estudiantes no leyeron

las historias, puesto que obtuvieron una puntuación de “cero” en las primeras tres series.

Las series 4 y 5 son relativamente más fáciles de contestar, al menos la serie 4 (falso y verdadero), requiere un poco de sentido común para responder, en esta serie el 91.67% de estudiantes del grupo control tiene una calificación de aceptable.

En cuanto a la serie 5 (sopa de letras), 83.33% tuvo una calificación de aceptable, esta serie, aunque es llamativa para los niños, requiere cierto grado de concentración para buscar las palabras ocultas, concentración que indiscutiblemente estas estudiantes no tuvieron al trabajar por si mismas, sin una motivación que les ayudara a investigar más allá de lo que leían.

Sin embargo, el resultado de las series 4 y 5 no tuvieron el peso suficiente para que la nota final fuera más alta, los resultados de este grupo son impresionantes, el 91.67% obtuvo una calificación de inaceptable (con puntuaciones de 4 puntos a 55 puntos, únicamente una estudiante obtuvo una calificación de 71 puntos), mientras que en el grupo experimental, este mismo porcentaje corresponde a las estudiantes que obtuvieron una calificación de aceptable.

Por lo tanto, comparando y analizando los resultados de los dos grupos, se puede opinar que las actividades que realizó el grupo experimental fueron de gran ayuda para una mejor comprensión de las lecturas realizadas y para responder acertadamente a la evaluación realizada.

Aunque la muestra tomada para realizar este estudio es pequeña, se considera que es importante y significativa para conocer la influencia que tienen las actividades de juego en las actividades escolares y en la vida cotidiana de los

niños, puesto que el juego es el lenguaje principal de los niños. “Los niños se comunican con el mundo a través del juego, también es importante porque estimula todos los sentidos de los niños, enriquece la creatividad y la imaginación, ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas. Y un aspecto muy importante es que el juego es divertido, y los niños tienden a recordar las lecciones aprendidas cuando se están divirtiendo”³⁶.

Por otro lado el juego facilita el desarrollo de la personalidad del niño, sus habilidades, limitaciones, intereses, preferencias, tradiciones y valores. Además, en el ámbito escolar aprende sobre dominio propio, persistencia, como lidiar con contratiempos y derrotas, aprende a solucionar problemas, a tomar decisiones a reconocer opciones y a elegir la opción que considere acertada.

Existe una gran cantidad de actividades de juego que pueden aplicarse a la enseñanza en los establecimientos escolares, en este estudio se utilizaron únicamente 7 actividades (diccionario, juego de palabras, juego del comic, juego del comic por personaje, competencias entre grupos, crucigrama e inventa tu propia historia).

Se puede afirmar entonces que al utilizar actividades de juego en el proceso de enseñanza aprendizaje, los estudiantes retienen mejor la información que se les pretende transmitir.

³⁶ http://www.nuestrosninos.com/guias_juego.html

4.3 Conclusiones

1. La hipótesis se comprobó porque las alumnas del quinto grado A de la Escuela Nacional para niñas No. 26 “José María Fuentes”, comprendieron y retuvieron de una mejor manera la lectura realizada y evaluada por medio de juegos, que las alumnas del quinto grado B, quienes realizaron la lectura de manera tradicional.
2. Por los resultados estadísticamente significativos, obtenidos a través de la investigación se evidenció la importancia del juego para mejorar la comprensión lectora.
3. Si existe diferencia estadísticamente significativa de los criterios seleccionados de aceptable e inaceptable entre el grupo experimental y el grupo control, especialmente en las tres primeras series de la prueba (significado, preguntas directas y sinónimos)
4. Se verificó el grado de cooperación entre las alumnas dentro del aula, a través de las actividades realizadas (lectura de los cuentos, actividades de juego y evaluación), así como los efectos en su comprensión lectora.
5. En la muestra que se tomó, al comparar los resultados de los puntajes obtenidos en la prueba de comprensión y los resultados que éstas arrojaron, se estableció que el 91.67% de alumnas del grupo experimental se encuentran dentro del criterio de aceptable; mientras que el grupo control únicamente el 8.33% alcanzó una nota entre 55 y 71 puntos.

4.4 Recomendaciones

En primer lugar a los docentes de la Escuela nacional para Niñas No.26, José María Fuentes, y todo docente en general de cualquier escuela o colegio que tenga acceso a leerlo.

1. Se considera importante, recomendar a los docentes de nivel primario en servicio, ver con más atención el valor que representa el juego como técnica de aprendizaje en las diferentes etapas de la vida del niño, tanto para su desarrollo normal, como para crear un ambiente acogedor en la escuela, sirviendo de estímulo a la lectura y evitar la apatía y el aburrimiento por parte del alumno.
2. Es aconsejable una buena dosificación de actividades lúdicas adecuadas en la planificación didáctica para los diferentes niveles de primaria, edades y materias, con la finalidad de aplicarlas apropiadamente.
3. Que los docentes expliquen a los alumnos, por medio de charlas, la importancia de leer y de apartar un tiempo del día exclusivamente a lecturas fuera del ámbito de la escuela.
4. Que los docentes inicien una campaña en los establecimientos con la finalidad de promover el placer por la lectura, involucrándose de manera activa y participativa, incluso haciendo a veces el papel de alumno, de esa manera logrará crear en el alumno más interés y confianza en el hábito de leer.
5. Hacer concursos sobre lecturas libres a nivel escolar, que promueva no sólo el hábito de la lectura sino que motive al alumno a la búsqueda de conocimientos fomentando su creatividad y comprensión lectora
6. Las escuelas deben ser espacios abiertos en donde el alumno pueda crear, expresarse, ser escuchado y apoyado.

IV. BIBLIOGRAFÍA

1. Chateau, Jean. Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires (Argentina). Editorial Kapeluz S.A. 1,980.
2. Fingermann, G. Psicología Pedagógica e Infantil. Buenos Aires (Argentina). Editorial el ateneo, 1970.
3. Gutiérrez, A. y R. Montes. La Importancia de la Lectura y su Problemática en el Contexto Educativo Universitario. El caso de la Universidad JUÁREZ AUTÓNOMA DE TABASCO (México) Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México.
4. Luzuriaga, Lorenzo. Antología pedagógica. Buenos Aires (Argentina) Editorial Losada S.A., 1968.
5. Minieduc. Ministerio de Educación. Estrategias para la comprensión lectora. Dirección de calidad y desarrollo educativo. DICADE.
6. Piaget, J. Seis Estudios de Psicología. Traducido por Nuria Petit. Barcelona España. Editorial Ariel, S.A. 1989.
7. Reforma Educativa. Psicopedagogía, Ministerio de Educación, edición Instituto de Lingüística y Educación.
8. Sánchez H., E. Psicología Educativa. Novena Edición de la Universidad de Puerto Rico, editorial universitaria 1975.
9. Sánchez, V. H. Técnicas para fomentar la lectura en el aula. Guatemala. Editorial Norma, 2005.
10. Toledo Sigüenza, U. F. El juego como auxiliar en el aprendizaje. Guatemala, C.A. Impresos Industriales Mineduc. Ministerio de Educación. Estrategias

para la comprensión lectora. Dirección de calidad y desarrollo educativo DICADE.

11. Apoyolingua.com/ La importancia de la lectura/ Carmen Lomas Pastor/ Artículo en línea ediciones palabra, Madrid 2002/http://www.apoyolingua.com/LA_IMPORTANCIA_DE_LA_LECTURA.htm
12. Club de libros/ Animación de la lectura por medio de los cuentos / Ana María Zazo Cardeñosa/ Publicación Semanal # 199/ Fecha: 12 de diciembre de 2005 Costa Rica /Consultado 16 diciembre 2005/ Disponible en: <http://www.clubdelibros.com/profol14.htm>
13. Club de libros/ La animación a la lectura a través de los cuentos de hadas/ Publicación Semanal # 199/ Fecha: 12 de diciembre de 2005 Costa Rica/ Consultado 15 diciembre 2005/ Disponible en: <http://www.clubdelibros.com/profol21.htm>
<http://www.clubdelibros.com/profol17.htm>
14. Club de libros/Animación a la lectura/Publicación Semanal # 202/ Fecha: 2 de enero de 2006/Costa Rica/Consultado 4 enero 2006/Disponible en <http://www.clubdelibros.com/profol19.htm>
15. Educarchile/Teorías del aprendizaje (curso de autoinstrucción)/ Chile/ disponible
http://www.educarchile.cl/integracion/planificaccion/planificaccion_detalle.asp?id_uc=61967
16. Luventicus Niños/ Recurso de aprendizaje de lengua para niños:/ <http://www.luventicus.org/ninos/lengua.html>

17. Monografías.com/Métodos de Enseñanza / Andrea del Carmen Mijangos Robles, Universidad Francisco Marroquín, Guatemala / Monografía en línea <http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-ensenanza.shtml>.
18. Ministerio de Educación y Ciencia, Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa/ España/ Metodología de aprendizaje, artículo en <http://www.cnice.mecd.es/recursos2/orientacion/01apoyo/op03.htm>
19. Marisol Muñoz-Kiehne, Ph.D. El Juego: Importante para el Desarrollo y Aprendizaje de sus Niños, artículo en línea/ consultado abril de 2007. Disponible en <http://www.nuestrosninos.com/index.html>.
20. Pisano, J. C. Ponencio. El Juego en el Aprendizaje/ Consultado abril 2007/Disponible en <http://www.santillana.com.ar/>.

ANEXOS

ANEXO 1 COMPILACIÓN DE CUENTOS

Suprema indiferencia

Cuento árabe (Sin datos de autor)

En un amplio patio de la casa más elevada del poblado, descansaba un hombre anciano cuyo rostro se decía que inspiraba una extraña mezcla entre misericordia y firmeza. Era conocido por el nombre de Kalil, y de todos era sabido que de sus palabras parecían brotar un manantial de sabiduría.

Un día de sol, en el que el anciano se hallaba meditando bajo la sombra de una vieja higuera, se presentó, ante el umbral de su jardín, un joven que dijo:

__Amigo sabio, ¿puedo pasar?

__La puerta está abierta __respondió Kalil.

El joven, cruzando el umbral y acercándose al anciano, le dijo:

__Me llamo Magín y soy artista. Mi trabajo es sincero y pleno de sentimiento, sin embargo tengo un gran problema: Me atormentan las críticas que se hacen de mi vida, mi obra y mi persona. Vivo obsesionado por las descalificaciones de los críticos de arte, y por más que trato de que no me afecten, me acaban esclavizando... Sé que eres un hombre sabio y que tu fama de sanador alcanza los horizontes más remotos. Dicen también que tus remedios son extraños, y sin embargo no me falta confianza para acudir a ti, a fin de conseguir la paz que tanto necesito en la defensa de mi imagen.

Kalil, mirando al joven con cierta displicencia y le dijo:

__Si quieres realmente curarte, ve al cementerio de la ciudad y procede a injuriar, insultar y calumniar a los muertos allí enterrados. Cuando lo hayas realizado, vuelve y relátame lo que allí te haya sucedido.

Ante esta respuesta, Maguín se sintió claramente esperanzado en la medicina del anciano. Y aunque se hallaba un tanto desconcertado por no entender el porqué de tal remedio, se despidió y salió raudo de aquella casa.

Al día siguiente, se presentó de nuevo ante Kalil.

__Y bien, ¿fuiste al cementerio? __le pregunto éste.

__Si -contestó Magín, en un tono algo decepcionado. __Y bien, ¿qué te contestaron los muertos?

__Pues en realidad no me contestaron nada, estuve tres horas profiriendo toda clase de críticas e insultos, y en realidad, ni se inmutaron.

El anciano sin variar el tono de su voz le dijo a continuación:

__Escúchame atentamente. Vas a volver nuevamente al cementerio, pero en esta ocasión vas a dirigirte a los muertos profiriendo todos los elogios, adulaciones y halagos que seas capaz de sentir e imaginar.

La firmeza del sabio eliminó las dudas de la mente del joven artista por lo que despidiéndose, se retiró de inmediato.

Al día siguiente Magín volvió a presentarse en la casa de anciano...

__¿Y bien?

__Nada __contestó Magín en un tono muy abatido y desesperanzado.

__Durante tres horas ininterrumpidas, he articulado los elogios y elegías más hermosos acerca de sus vidas, y destacado cualidades generosas y benéficas que difícilmente pudieron oír en sus días sobre al tierra, y... ¿Qué ha pasado? Nada, no pasó nada. No se inmutaron, ni respondieron. Todo continuó igual a pesar de mi entrega y esfuerzo. Así que... ¿Eso es todo? __preguntó el joven con cierto escepticismo.

__Sí __contestó el viejo Kalil.

__Eso es todo... porque así debes ser tú, Magín: indiferente como un muerto a los insultos y halagos del mundo, porque el que hoy te halaga mañana te puede insultar, y quien hoy te insulta mañana te puede halagar. No seas como una hoja a merced del viento de los halagos e insultos. Permanece en ti mismo, más allá de los claros y los oscuros del mundo.

El señor, el niño y el burro (Cuento tradicional)

Venía un señor por el camino, con un niño como de once años, que era su hijo, y venía también un burro, que le servía al señor para cargar leña. Pero el señor ya había vendido la leña, y además estaba cansado, de manera que se montó en el burro. En esto se encuentran con unas gentes que venían por el mismo camino. Y cuando ya pasaban las gentes, el señor oyó que decían: “¡Qué viejo tan egoísta! Va él muy montado en el burro, y el pobrecito niño a pie.”

Entonces el señor se bajó del burro y le dijo al niño que se montara. Caminaron así un rato, el niño encima del burro y el papá a un lado, a pie, cuando en esto se encuentran con otras gentes. En el momento de pasar, el señor oyó que decían: “¡Qué muchacho tan malcriado! Va él muy montado en el burro, y el pobrecito viejo a pie”. Entonces el señor le dijo al niño que se bajara del burro.

Siguieron así un rato, caminando los dos un poquito detrás del burro, y en esto que se encuentran con otras gentes, y cuando ya pasaban, oyó el señor que decían: “¡Qué par de tontos!”. Va el burro muy descansado, sin carga, y a ninguno se le ocurre montarse.

Entonces el señor se volvió a montar y le dijo al niño que él también se montara. Así iban, moviéndose los dos al mismo tiempo con el paso del burro, y en esto se encuentran con otras gentes que venían por el camino. y cuando ya pasaban las gentes, el señor oyó que decían: “¡Qué par de bárbaros! El pobrecito burro ya no puede con la carga”.

Entonces el señor se quedó pensando un rato y le dijo al niño: “¿Ya ves, hijo? “No hay que hacer mucho caso de lo que diga la gente”.

Siempre seremos criticados, por eso, cuando hagamos el bien; no hay que fijarse tanto de dónde vienen las críticas.

El hombre que calculaba (Tomado del capítulo III del libro “El Hombre que Calculaba)

Hacía pocas horas que viajábamos sin detenemos cuando nos ocurrió una aventura digna de ser relatada, en la que mi compañero Beremiz, con gran talento, puso en práctica sus habilidades de eximio cultivador del Álgebra.

Cerca de un viejo albergue de caravanas medio abandonado, vimos tres que discutían acaloradamente junto aun hato de camellos.

Entre gritos e improperios, en plena discusión, braceando como posesos, se oían exclamaciones:

- ¡Que no puede ser!
- ¡Es un robo!
- ¡Pues yo no estoy de acuerdo!

El inteligente Beremiz procuró informarse de lo que discutían:

Somos hermanos, explicó el más viejo, y recibimos como herencia esos 35 camellos. Según la voluntad expresa de mi padre, me corresponde la mitad; a mi hermano Hamed Namir una tercera parte; y a Harim, el más joven, sólo la novena parte. No sabemos, sin embargo, cómo efectuar la partición y a cada reparto propuesto por uno de nosotros sigue la negativa de los otros dos. Ninguna de las particiones ensayadas hasta el momento nos ha ofrecido un resultado aceptable. Si la mitad de 35 es 17 y medio, si la tercera parte y también la novena de dicha cantidad tampoco son exactas ¿cómo proceder a tal partición?

— Muy sencillo, dijo el Hombre que Calculaba. Yo me comprometo a hacer con justicia ese reparto, mas antes permítanme que una a esos 35 camellos de la herencia este espléndido animal que nos trajo aquí en buena hora.

En este, punto intervine en la cuestión.

— ¿Cómo voy a permitir semejante locura?

¿Cómo vamos a seguir el viaje si nos quedamos sin el camello?

— No te preocupes. Bagdalí, me dijo en voz baja Beremiz. Sé muy bien lo que estoy haciendo. Cédeme tu camello y verás a que conclusión llegamos. Y tal fue el tono de seguridad con que lo dijo que le entregué sin el menor titubeo mi bello jamal, que inmediatamente, pasó a incrementar la cáfila que debía ser repartida entre los tres herederos.

— Amigos míos, dijo, voy a hacer la división justa y exacta de los camellos, que como ahora ven son 36.

Y volviéndose hacia el más viejo de los hermanos, habló así:

— Tendrías que recibir, amigo mío, la mitad de 35; esto es: 17 y medio. Pues bien. Recibirás la mitad de 36 y, por tanto, 18. Nada tienes que reclamar puesto que sales ganando con esta división.

Y dirigiéndose al segundo heredero, continuó:

— Y tú, Hamed, tendrías que recibir un tercio de 35, es decir 11 y poco más.

Recibirás un tercio de 36; esto es, 12. No podrás protestar, pues también tú sales ganando en la división.

Y por fin dijo al más joven:

— Y tú, joven Harim Namur, según la última voluntad de tu padre, tendrías que recibir una novena parte de 35, o sea, 3 camellos y parte del otro. Sin embargo, te daré la novena parte de 36 o sea, 4. Tu ganancia será también notable y bien podrás agradecerme el resultado. Y concluyó con la mayor seguridad:

— Por esta ventajosa división que a todos ha favorecido, corresponden 18 camellos al primero; 12 al segundo y 4 al tercero, lo que da un resultado $(18 + 12 + 4)$ de 34 camellos. De los 36 camellos sobran por tanto dos. Uno, como saben, pertenece al Bagdad, mi amigo y compañero; otro es justo que me corresponda, por haber resuelto a satisfacción de todos el complicado problema de la herencia.

— Eres inteligente, extranjero, exclamó el más viejo de los tres hermanos. Y aceptamos tu división con la seguridad de que fue hecha con justicia y equidad.

Y el astuto Beremiz —el Hombre que Calculaba— tomó posesión de uno de los más bellos jamares del hato. Y me dijo entregándome por la rienda el animal que me pertenecía:

— Ahora podrás, querido amigo. Continuar el viaje en tu camello, manso y seguro. Tengo otro para mi especial servicio.

Y seguimos camino hacia Bagdad.”

El muchacho de los clavos

Esta es la historia de un muchachito que tenía muy mal carácter. Su padre le dio una bolsa de clavos y le dijo que cada vez que perdiera la paciencia, debería clavar un clavo detrás de la puerta.

El primer día, el muchacho clavo 37 clavos detrás de la puerta. Las semanas que siguieron, a medida que el aprendía a controlar su genio, clavaba cada vez menos clavos detrás de la puerta. Descubrió que era más fácil controlar su genio que clavar clavos detrás de la puerta. Llego el día en que pudo controlar su carácter durante todo el día. Después de informar a su padre, este le sugirió que retirara un clavo cada día que lograra controlar su carácter.

Los días pasaron y el joven pudo anunciar a su padre que no quedaban más clavos para retirar de la puerta... Su padre lo tomó de la mano y lo llevó hasta la puerta. Le dijo: "has trabajado duro, hijo mío, pero mira todos esos hoyos en la puerta. Nunca más será la misma. Cada vez que tu pierdes la paciencia, dejas cicatrices exactamente como las que aquí ves."

Tú puedes insultar a alguien y retirar lo dicho, pero del modo como se lo digas lo devastará, y la cicatriz perdurará para siempre. Una ofensa verbal es tan dañina como una ofensa física.

Los amigos son en verdad una joya rara. Ellos te hacen reír y te animan a que tengas éxito. Ellos te prestan todo, comparten palabras de elogio y siempre quieren abrirnos sus corazones.

La florista (Tomado de “Cuentos del escondite secreto”. / Ana Frank).

Cada mañana, a las siete y media, se abre la puerta de la casita situada en las afueras del pueblo. Por ella sale una niña cargada con un cesto de flores en cada mano.

Después de cerrar la puerta, coge los cestos y se pone en camino. La gente del pueblo que se cruza con ella, a la que la chiquilla saluda alegremente, la mira con pena y todos dicen lo mismo: «Esté camino es demasiado largo y penoso para una niña de doce años.»

Pero ella no advierte las miradas de sus vecinos y sigue caminando, lo más aprisa que puede.

Porque el camino hasta la ciudad es largo en verdad. Dos horas y media, andando deprisa y con un pesado cesto en cada mano no es cosa de broma.

Cuando, por fin, la niña atraviesa las calles de la ciudad, se siente muy cansada y sólo la sostiene la perspectiva de descansar pronto. La pequeña es valerosa y no afloja el paso hasta que llega a su puesto del mercado. Entonces se sienta y empieza la espera...

A menudo tiene que esperar todo el día, pues a la pobre florista no le sobran los clientes. Más de una vez, Krista tuvo que volver a casa con los cestos medio llenos.

Pero hoy es diferente. Hoy es miércoles. El mercado está muy concurrido. A su alrededor, las vendedoras pregonan sus mercancías y el aire está lleno de gritos y voces irritadas. Los que pasan por allí apenas oyen la vocecilla de la niña, que queda ahogada por aquel griterío. Pero Krista no se cansa de repetir durante todo el día:

—Flores..., bonitas flores... A diez céntimos el manajo. ¿Quién quiere bonitas flores?

Y cuando los que han terminado sus compras ven el cesto lleno de flores, dan con gusto un groschen por uno de aquellos lindos ramilletes.

A las doce, Krista se levanta de su silla y va al otro extremo del mercado, donde está el cafetero que cada mañana la invita a una taza de café con mucho azúcar. Para él reserva Krista su mejor ramillete.

Luego, vuelve a su puesto y nuevamente se pone a vocear su mercancía. A las tres y media se levanta, coge los cestos y se vuelve al pueblo. Camina más despacio que por la mañana, y es que ahora Krista está cansada, muy cansada. Invierte tres horas en el camino y no llega a casa hasta las seis y media.

Todo sigue igual que como lo dejó por la mañana, frío, triste y poco acogedor. Su hermana, con la que comparte la casa, trabaja en el pueblo desde la mañana hasta la noche. Krista no se toma reposo. En cuanto entra en casa, empieza a pelar patatas ya limpiar verduras y cuando, por fin, a las siete y media, llega a casa su hermana, las dos se sientan a la mesa para compartir la frugal cena.

A las ocho de la noche, vuelve a abrirse la puerta de la casita y la niña sale de nuevo con un cesto en cada mano. Ahora se dirige a los campos que rodean la casa. No va muy lejos. Empieza a coger flores de todas clases y de todos colores. Mientras el sol se pone, la niña sigue recogiendo flores.

Por fin, los dos cestos están llenos. El sol ha desaparecido y Krista se echa sobre la hierba, las manos cruzadas en la nuca. Con ojos muy abiertos contempla el cielo azul pálido.

Éste es el mejor momento del día. Que nadie se figure que esta niña es desgraciada. En ningún momento se siente desgraciada, y nunca lo sentirá, mientras, cada día, pueda salir al campo y tenderse entre las flores a contemplar el cielo.

Allí olvida el cansancio y el griterío del mercado. Sólo desea una cosa: poder disponer cada día de aquel cuartito de hora para quedarse a solas con Dios y la Naturaleza.

El cofre de vidrio roto (William J. Benne)

Érase una vez un anciano que había perdido a su esposa y vivía solo. Había trabajado duramente como sastre toda su vida, pero los infortunios lo habían dejado en bancarrota, y ahora era tan viejo que ya no podía trabajar.

Las manos le temblaban tanto que no podía enhebrar una aguja, y la visión se le había enturbiado demasiado para hacer una costura recta. Tenía tres hijos varones, pero los tres habían crecido y se habían casado, y estaban tan ocupados con su propia vida que sólo tenían tiempo para cenar con su padre una vez por semana.

El anciano estaba cada vez más débil, y los hijos lo visitaban cada vez menos.

— No quieren estar conmigo ahora -se decía- porque tienen miedo de que yo me convierta en una carga.

Se pasó una noche en vela pensando qué sería de él y al fin trazó un plan.

A la mañana siguiente fue a ver a su amigo el carpintero y le pidió que le fabricara un cofre grande. Luego fue a ver a su amigo el cerrajero y le pidió que le diera un cerrojo viejo. Por último fue a ver a su amigo el vidriero y le pidió todos los fragmentos de vidrio roto que tuviera.

El anciano se llevó el cofre a casa, lo llenó hasta el tope de vidrios rotos, le echó llave y lo puso bajo la mesa de la cocina. Cuando sus hijos fueron a cenar, lo tocaron con los pies.

— ¿Qué hay en ese cofre? preguntaron, mirando bajo la mesa.

— Oh, nada -respondió el anciano-, sólo algunas cosillas que he ahorrado.

Sus hijos lo empujaron y vieron que era muy pesado. Lo patearon y oyeron un tintineo.

— Debe estar lleno con el oro que ahorró a lo largo de los años -susurraron.

Deliberaron y comprendieron que debían custodiar el tesoro. Decidieron turnarse para vivir con el viejo, y así podrían cuidar también de él. La primera semana el hijo menor se mudó a la casa del padre, y lo cuidó y le cocinó. A la

semana siguiente lo reemplazó el segundo hijo, y la semana siguiente acudió el mayor. Así siguieron por un tiempo.

Al fin el anciano padre enfermó y falleció. Los hijos le hicieron un bonito funeral, pues sabían que una fortuna los aguardaba bajo la mesa de la cocina, y podían costearse un gasto grande con el viejo. Cuando terminó la ceremonia, buscaron en toda la casa hasta encontrar la llave, y abrieron el cofre. Por cierto, lo encontraron lleno de vidrios rotos.

— ¿Qué triquiñuela infame! -exclamó el hijo mayor-. ¡Qué crueldad hacia sus hijos!

— Pero, ¿qué podía hacer? -preguntó tristemente el segundo hijo-. Seamos francos. De no haber sido por el cofre, lo habríamos descuidado hasta el final de sus días.

— Estoy avergonzado de mí mismo -sollozó el hijo menor-. Obligamos a nuestro padre a rebajarse al engaño, porque no observamos el mandamiento que él nos enseñó cuando éramos pequeños. Pero el hijo mayor volcó el cofre para asegurarse de que no hubiera ningún objeto valioso oculto entre los vidrios. Desparramó los vidrios en el suelo hasta vaciar el cofre.

Los tres hermanos miraron silenciosamente dentro, donde leyeron una inscripción que el padre les había dejado en el fondo: “Honrarás a tu padre y a tu madre”.

El tenedor

Había una mujer que había sido diagnosticada con una enfermedad incurable y a la que le habían dado solo tres meses de vida. Así que empezó a poner sus cosas “en orden”, contacto a su sacerdote y lo citó en su casa para discutir algunos aspectos de su última voluntad. Le dijo que canciones quería que se cantaran en su misa de cuerpo presente, qué lecturas hacer y con que traje deseaba ser enterrada. La mujer también solicitó ser enterrada con su Biblia favorita.

Todo estaba en orden y el sacerdote se estaba preparando para irse cuando la mujer recordó algo muy importante para ella.

“Hay algo más”, dijo ella exaltada.

“¿Qué es?”, respondió el sacerdote.

“Esto es muy importante”, continuó la mujer. “Quiero ser enterrada con un tenedor en mi mano derecha”.

El sacerdote se quedó impávido mirando a la mujer, sin saber exactamente que decir.

“Eso lo sorprende, ¿o no?”, preguntó la mujer.

“Bueno, para ser honesto, estoy intrigado con la solicitud”, dijo el sacerdote.

La mujer explicó: “En todos los años que he asistido a eventos sociales y cenas de compromiso, siempre recuerdo que cuando se retiraban los platos del platillo principal, alguien inevitablemente se agachaba y decía, ‘Quédate con tu tenedor?’.

Era mi parte favorita porque sabía que algo mejor estaba por venir... como pastel de chocolate o pay de manzana.

“¡Algo maravilloso y sustancioso! Así que quiero que la gente me vea dentro de mi ataúd con un tenedor en mi mano y quiero que se pregunten '¿Qué onda con el tenedor?' ”. Después quiero que usted les diga: “Se quedó con su tenedor porque lo mejor está por venir”.

Los ojos del sacerdote se llenaron de lágrimas de alegría mientras abrazaba a la mujer despidiéndose. Él sabía que esta sería una de las últimas veces que la vería antes de su muerte. Pero también sabía que la mujer tenía un mejor concepto del cielo que él. Ella sabía que algo mejor estaba por venir.

En el funeral la gente pasaba por el ataúd de la mujer y veían el precioso vestido que llevaba, su Biblia favorita y el tenedor puesto en su mano derecha.

Una y otra vez el sacerdote escucho la pregunta “¿Qué onda con el tenedor?” y una y otra vez el sonrió.

Durante su mensaje el sacerdote les platico a las personas la conversación que había tenido con la mujer poco tiempo antes de que muriera. También les habló acerca del tenedor y que era lo que simbolizaba para ella.

El sacerdote les dijo a las personas como el no podía dejar de pensar en el tenedor y también que probablemente ellos tampoco podrían dejar de pensar en él. Estaba en lo correcto.

Así que la próxima vez que tomes en tus manos un tenedor, déjalo recordarte que lo mejor esta aún por venir...

El árbol de manzanas

Hace mucho tiempo existía un enorme árbol de manzanas. Un pequeño niño lo amaba mucho y todos los días jugaba alrededor de él. Trepaba al árbol hasta el tope y él le daba sombra. Él amaba al árbol y el árbol amaba al niño.

Pasó el tiempo y el pequeño niño creció y nunca más volvió a jugar alrededor del enorme árbol. Un día el muchacho regresó al árbol y escuchó que el árbol le dijo triste: “¿Vienes a jugar conmigo?”, pero el muchacho le contestó: “Ya no soy el niño de antes que jugaba alrededor de enormes árboles. Lo que ahora quiero son juguetes y necesito dinero para comprarlos”.

“Lo siento, dijo el árbol, pero no tengo dinero... Te sugiero que tomes todas mis manzanas y las vendas. De esta manera obtendrás el dinero que necesitas para tus juguetes”.

El muchacho se sintió muy feliz. Tomó todas las manzanas y obtuvo el dinero y el árbol volvió a ser feliz. Pero el muchacho nunca más volvió después de obtener el dinero y el árbol volvió a estar triste.

Tiempo después, el muchacho regresó y el árbol se puso feliz y le preguntó: “¿Vienes a jugar conmigo?”. “No tengo tiempo para jugar. Debo de trabajar para mi familia. Necesito una casa para compartir con mi esposa e hijos. ¿Puedes ayudarme?”... “Lo siento, pero no tengo una casa, pero... puedes cortar mis ramas y construir tu casa”.

El joven cortó todas las ramas del árbol y esto hizo feliz nuevamente al árbol, pero el joven nunca más volvió desde esa vez y el árbol volvió a estar triste y solitario.

Cierto día de un cálido verano, el hombre regresó y el árbol estaba encantado. “¿Vienes a jugar conmigo?”, le preguntó el árbol. El hombre contestó: “Estoy triste y volviéndome viejo. Quiero un bote para navegar y descansar. ¿Puedes darme uno?”. El árbol contestó: “Usa mi tronco para que puedas construir uno y así puedas navegar y ser feliz”. El hombre cortó el tronco y construyó su bote. Luego se fue a navegar por un largo tiempo.

Finalmente regresó después de muchos años y el árbol le dijo: “Lo siento mucho, pero ya no tengo nada que darte, ni siquiera manzanas”.

El hombre replicó “No tengo dientes para morder, ni fuerza para escalar... Porque ahora ya estoy viejo”.

Entonces el árbol con lágrimas en sus ojos le dijo: “Realmente no puedo darte nada... la única cosa que me queda son mis raíces muertas”. Y el hombre contestó: “Yo no necesito mucho ahora, sólo un lugar para descansar. Estoy tan cansado después de tantos años”.

“Bueno, las viejas raíces de un árbol, son el mejor lugar para recostarse y descansar. Ven, siéntate conmigo y descansa”. El hombre se sentó junto al árbol y éste feliz y contento sonrió con lágrimas.

ANEXO 2

DINAMICAS DE JUEGO

En grupos de 8 alumnas se realizaron las siguientes actividades:

- Representación de una parte específica del cuento en una cartulina (el maestro especificó cual).
- Juego de diccionario: cada grupo hizo una lista de las palabras que no conocían e hicieron una definición de lo que ellas consideraban que significaba, luego acudieron al diccionario a verificar.
- Juego de palabras. En este juego, las alumnas eligieron 10 palabras del cuento y con cada letra de cada palabra formaron otras palabras relacionadas con el cuento.
- Juego del comic: en este juego las alumnas buscaron en revistas o periódicos, figuras o ilustraciones, con las cuales recrearon la historia.
- Preguntas sobre el cuento leído entre los dos grupos a las que cada grupo respondió, por cada pregunta correcta, el grupo ganaba un punto.
- Crucigrama del cuento.

ANEXO 3 EVALUACIÓN

Prueba de comprensión de lectura

Nombre

Sexo

Edad

Sección

SECCION 1

Instrucciones

A continuación encontrarás varias palabras, en la línea en blanco escribe su significado.

- 1) Calumnia
- 2) Elogio
- 3) Crítica
- 4) Equidad
- 5) Eximio
- 6) Cicatrices
- 7) Frugal
- 8) Higuera
- 9) Impávido
- 10) Improperios
- 11) Injuria
- 12) Justicia
- 13) Manantial
- 14) Sabiduría
- 15) Umbral

SECCION 2

Instrucciones

Responde a las siguientes preguntas.

- 1) ¿ Como se llaman los ocho cuentos que leiste?

- 2) ¿ Quien es Kalil?

- 3) ¿ Quien es Magin?

- 4) ¿ Qué le preocupaba a Magin?

- 5) ¿ Qué le sugirió Kalil a Magin para solucionar su problema?

- 6) ¿ Qué moraleja tiene la historia Suprema Indiferencia?

7) ¿Cuál es la moraleja del cuento "El señor, el niño y el burro"?

8) Cual fue el consejo que el padre le dio a su hijo cuando terminó de quitar los clavos de la puerta?

9) ¿Quien es el autor del libro "El hombre que calculaba"?

10) Cual es el nombre del hombre que calculaba?

11) Como se llamaba el amigo del hombre que calculaba?

12) . Resuelve las siguientes divisiones:

$35/3 =$ _____ $35/2 =$ _____ $35/9 =$ _____
Cuanto es $18+12+4 =$ _____ Este resultado dividelo dentro de 3, luego dentro de 2 y por último dentro de 9
_____/3= _____ _____/2= _____ _____/9= _____

13) ¿ Como era el muchacho de los clavos?

14) ¿Quién escribió el libro "Cuentos del escondite secreto"?

15) ¿Cómo se llama la florista?

16) A que hora sale la florista al mercado?

17) Si la florista sale a las 7:30 de la mañana de su casa y se tarda en el viaje al mercado 2 horas y media, ¿a que hora llega al mercado?

18) Si Krista sale del mercado a las 3:30 de la tarde y se tarda 3 horas en el camino, ¿a que hora llega a su c:

19) Si Krista llega a las _____ de la mañana al mercado y se va a las 3:30 de la tarde, ¿Cuánto tiempo está en el mercado?

20) En el cuento "**El cofre de vidrio roto**", el anciano, acudió a tres amigos, ¿Quiénes eran y a como lo ayudaron?

21) ¿Que encontraron los hijos del anciano en el cofre cuando su padre murió?

22) En el cuento "**El tenedor**", ¿Qué significado tenía para la mujer el ser enterrada con un tenedor en su mano?

23) En el cuento "**El árbol de manzanas**", ¿Qué le dio el arbol al hombre?

24) ¿Cuál es la moraleja del cuento "El arbol de manzanas"?

SECCION 3

INSTRUCCIONES

Haz una línea de las palabras de lado izquierdo que tenga el mismo significado que las palabras del lado derecho

Observa el ejemplo

Calumnia	Modesto
Crítica	Igualdad
Equidad	Insultos
Eximio	Rectitud
Frugal	Ofensas
Higuera	Acusación
Impávido	Conocimiento
Improperios	Arbol
Injuria	Arrollo
Justicia	Falsedad
Manantial	Quieto
Sabiduría	Extraordinario

SECCION 4

INSTRUCCIONES

Encierra en un círculo **V** si la oración es verdadera y **F** si es falsa

- | | | |
|--|---|---|
| 1) Un muchacho de mal carácter cortaba una flor cada vez que perdía la paciencia | V | F |
| 2) Los tres hijos encontraron el cofre lleno de oro | V | F |
| 3) Maguin era un artista | V | F |
| 4) Beremiz repartió los 34 camellos a los 3 hermanos | V | F |
| 5) La mitad de 36 es 18 | V | F |
| 6) $18+12+4=35$ | V | F |
| 7) La florista vendía flores en el supermercado | V | F |
| 8) Una mujer enferma de muerte quería ser enterrada con su perro | V | F |
| 9) Un hombre hizo sillas con el árbol con el que jugaba de niño | V | F |
| 10) La florista dejaba de vender flores un rato a las 12 y se tomaba un café | V | F |

SECCION 5

INSTRUCCIONES

Busca las palabras escondidas en el cuadro siguiente

Camello, cofre, florista, princesa, burro, sabiduría, clavos, árbol, manzanas

c	a	s	e	c	n	i	r	p	c
o	a	q	s	u	j	b	a	a	a
f	r	m	a	n	z	u	i	a	s
r	l	h	e	b	u	r	z	s	a
e	w	o	x	l	u	r	a	o	n
y	u	p	r	d	l	o	u	v	a
f	l	o	i	i	y	o	n	a	z
l	s	b	u	r	s	i	r	l	n
o	a	r	b	p	s	t	r	c	a
s	a	b	l	o	b	r	a	j	m